CYBERPUNK™

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO

"Tengo los chips y los implantes..."

"Tengo la Actitud adecuada..."

"Tengo el Metal bajo mi piel..."

"Voy a conectarme..."

—Johnny Silverhand

2. 0. 2. 0.

SEGUNDA EDICIÓN

R. TALSORIAN GAMES INC.



CYBERPUNK

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO



2.0.2.0. SEGUNDA EDICIÓN

VERSIÓN 2.01

R. TALSORIAN GAMES INC.

MHD Editores, S.L.

CYBERPUNK

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO



2.0.2.0.
SEGUNDA EDICIÓN

VERSIÓN 2.01

R. TALSORIAN GAMES INC.

MHD Editores, S.L.

CYBERPUNK



2.0.2.0.
SEGUNDA EDICIÓN

Créditos

Escritores
Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum (Screamsheets)
Mike Hernandez
Oscar Díaz
Janet Piercy
Ed Bolme
Eric Huber
Randy Roosa

Portada
Doug Anderson

Ilustraciones
Justin Chin
Paolo Parente
Chris Hockabout
Sam Liu
Riccardo Crosa
Angelo Montanini
Scott Ruggels
Matteo Resinanti

Maqueta y Diseño
Matt Anacleto
Mike Pondsmith
Diana "Fritz" Goldman
Screamsheets: Janet Piercy & Ted Talsorian
Mike MacDonald

Tipografía
Diana "Fritz" Goldman
Ted Talsorian

Edición
Will Moss
Derek Quintanar
Mike Pondsmith
Lisa Pondsmith

Pruebas de Juego
Anders Swenson
Mike Blum
Chris Hockabout
Kevin DeAntonio
Thaddeus Howze
Barton Bolmen
Sean Fitzpatric
Steve Isom
Lucien Stalls
Ian Studebaker
Magnus Seder
Rob Pruden
Brian Perry
Jesse VanValkenburg
Charlie Moore
Steven Lorenz

Edición en Castellano

Traducción
Oscar Díaz
Gonzalo García

Corrección
Juan Ignacio Sánchez

Adaptación Maqueta
Darío Pérez
Javier Aguado

R. TALSORIAN GAMES INC.

P.O.Box 7356, Berkeley, CA USA 94706

Copyright © 1990, 1991, 1993 R. Talsorian Games, Inc. Todos los Derechos Reservados. El nombre de *Cyberpunk®* es marca registrada de R. Talsorian para su juego de aventuras en un futuro sombrío. Cyberpunk es propiedad literaria de R. Talsorian Games.Los términos *Netrunner*, *Chromebook* y *Night City* son marcas registradas de R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos reservados bajo la Convención Universal de Copyright. Todos los incidentes, situaciones y personas que aparecen en el libro son ficticios y cualquier similitud, sin intención satírica, con personas vivas o muertas es pura coincidencia.

Cyberpunk es propiedad literaria de R. Talsorian Games y es publicado por M+D Editores bajo su licencia. Todos los derechos para la edición en castellano reservados por M+D Editores, S.L. C/ Guaramillos 1, 28002 Madrid

Fotocomposición: Autopublish, Pº Castellana 274 (Madrid)
Fotomecánica: Filmar, S.L. Azcona 33 (Madrid)
Impreso enTalleres Gráficos Peñalara, S.A.
Crta. Villaviciosa de Odón a Pinto, Km.15,180
Fuenlabrada (Madrid)

ISBN.: 84-88765-01-0
Depósito Legal: 35907/1993

ÍNDICE

ROLES
PERSONAJES
VIDA PASADA
HABILIDADES
ARMAS
BLINDAJES
EQUIPO
CIBEREQUIPO
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING



LA VISTA DESDE EL LÍMITE

Como Cyberpunk, tienes agarrada la tecnología por el cuello y sigue resistiendo. Tienes conectores interface en tus muñecas, armas en tus brazos, lasers en tus ojos, programas implantados en tu cerebro. Formas parte del coche que conduces, de las armas que disparas... Con tus dedos biónicos abres cerraduras computerizadas; con tus sentidos optimizados miras hacia el Futuro.

CAPÍTULO

1 EL ALMA Y LA NUEVA MÁQUINA

El mundo de Cyberpunk es un lugar violento y peligroso, lleno de gente a la que le encantaría arrancarte el brazo y a continuación comérselo. Los tradicionales conceptos de bien y mal se han visto sustituidos por los valores más oportunos en cada momento. Haz lo que tengas que hacer para sobrevivir. Si, mientras tanto, puedes hacer el bien, estupendo.

Pero no cuentes con ello.

Los personajes de *Cyberpunk* son los supervivientes de un mundo duro y despiadado, enfrentados a diario con elecciones de las que depende la vida o la muerte. Dependiendo de lo que elijan, terminarán vagando como animales salvajes en un mundo en ruinas o podrán conservar parte de su humanidad. Los personajes de *Cyberpunk* son los héroes de una mala época y, siempre que puedan, van a trabajar para que ésta sea mejor (o al menos más habitable). Incluso si esto conlleva el cometer crímenes, desafiar a la autoridad o apoyar la revolución. La quintaesencia del personaje de *Cyberpunk* es ser un rebelde con causa. Como jugador de *Cyberpunk* depende de ti el encontrar esa causa y llevarla a cabo.

"Ve siempre hasta el Límite. Es el estilo Cyberpunk."
—Johnny Silverhand

Ésta es la esencia de *Cyberpunk*. Llevar a tu personaje con el adecuado estilo descontento cínico-idealista. Ya seas un motorista con piel forrada en cuero y garras de metal o un jovenzuelo equipado con lo último en ciberópticos de diseño, vas a necesitar un cierto look, una manera característica de presentarte a ti

LA VISTA DESDE EL LIMITE

"I´m not man/ or a machine.
I'm just something in between.
I´m all love/ a dynamo
So push the button and let me go"
Lovin' Every Minute of it
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

¿Así que quieres ser un *Cyberpunk*? ¿O quizás sólo quieras parecerte a uno?

Antes de que apartes tus sábanas y saltes de la cama, tenemos unas cuantas cosas que contarte. Lo primero, el nombre. *Cyberpunk* procede de dos palabras. *Cyber* procede del término cibernético, que define a la tecnología surgida de la unión de la carne y la máquina, y *punk*, que viene de un estilo de música rock de principios de los 80 caracterizado por la violencia, la rebelión y la acción social enfocadas de una manera nihilista. El término se popularizó en los días previos al Colapso gracias a un grupo de escritores especializados en ciencia-ficción con esta tecno-mezcolanza. Sus trabajos presentaban una combinación perfecta de rock, pop, sexo, drogas y la más alta tecnología, generalmente implantada en alguna parte de tu cuerpo. Los héroes Cyberpunk arquetípicos de los 80 podían ser desde tecnobárbaros vagando por un mundo devastado a decoradores cibernéticos con cuerpos de diseño.

Por supuesto, desde nuestro ilustrado punto de vista del 2020, todo esto parece muy anticuado. Después de todo, probablemente hayas accedido a este artículo desde tu base de datos personal. Utilizas un cable interface Kiyoshiru 1300A con conexión directa desde las clavijas de tus muñecas. Sueles conectarte a tus electrodomésticos para hacer café y enchufarte a tu Mercedes-Benz para conducir hasta la tienda de la esquina. Pero entiéndelo, en 1987 todo esto se consideraba demasiado visionario. Nadie tenía clavijas. No podías llamar a la luna con el teléfono celular. Las drogas de diseño eran ilegales y podías andar por casi cualquier calle de la ciudad sin llevar una chaqueta blindada. Ni siquiera existía la Red.

Ahora sabemos más. Los libros de historia te pueden contar con detalle la crisis de 1994, cuando la CEE estableció la Bolsa Mundial de Valores y las economías de los EE.UU y la Unión Soviética se colapsaron.

En aquellos días, ambas naciones se consideraban superpotencias, y no un par de países segundones con demasiadas armas que desplegaban misiles nucleares bajo el ojo vigilante de la Agencia de Defensa Euroespacial. Mientras que los aceleradores de masas de Tycho estén dispuestos a lanzar rocas sobre Moscú y Washington, estaremos evitando tener la guerra nuclear que todo el mundo lleva esperando desde 1944. Después de todo, las rocas son más baratas.

Ahora, por supuesto, todo está más o menos regido por las Corporaciones, que de hecho, ya vienen a ser gobiernos. Puedes ir a cualquier sitio con un pasaporte. Al fin, un mundo sin fronteras. Las monedas de la mayoría de las naciones están equilibradas entre sí y el Eurodólar es la moneda mundial. Nadie se queja de los Contratos Corporativos de por Vida o de la abolición de los sindicatos. Es el precio de vivir en una sociedad segura y estable, ¿no?

Después de todo, podrías estar viviendo en los Proyectos. ¿16 personas en cada apartamento, compartiendo los suministros de chips para comprar comida, con 8000 apartamentos por edificio? No es la mejor vida, pero, con los pandilleros y los graves problemas de delincuencia, es mucho mejor que estar en la calle. Al menos, las mega-urbanizaciones tienen policía. Bueno, policía corporativa, pero es mejor que gastarte tu dinero en tu propio guardaespaldas. Además, la red de comunicaciones hace posible que cada apartamento tenga acceso directo por cable a la TV, radio y alimentación sensorial, así que siempre hay algo que hacer el sábado por la noche.

¿Dónde estábamos? Ah sí, querías ser un *Cyberpunk*.

Aquí hay más información para que lo consideres. Cuando los grandes y ancianos Maestros del movimiento empezaron a escribir dentro del género *Cyberpunk*, suponían que la mayoría de las cosas sobre las que escribían nunca sucederían, al menos en un futuro cercano. Nadie sabía que los alemanes occidentales ya estaban desarrollando circuitería "orgánica" a finales de los 80 o que las fuerzas aéreas norteamericanas estaban elaborando sistemas armamentísticos controlados mentalmente. Las fibras musculares sintéticas estaban empezando a usarse para controlar prótesis y muy poca gente podía prever que ya en los 90 sería posible la implantación de brazos y piernas orgánicos. Había unos cuantos experimentos primitivos en bioingeniería (cosas como el Frostban™ y unas cuantas clases de maíz), pero nada como los animales producto de la ingeniería genética que se utilizan para terraformar las colonias marcianas.

La nueva tecnología tardó 15 años en alcanzar el desarrollo que se predijo en las novelas. Primero los militares comenzaron a utilizar la cibertecnología para crear soldados y pilotos perfectos. Mediante esta nueva tecnología se consiguieron miembros artificiales, ojos cibernéticos y otros repuestos para el cuerpo humano. La circuitería orgánica consiguió conexiones directas entre hombres y ordenadores. En combinación con una avanzada tecnología de telecomunicaciones y conexiones vía satélite, hizo posible que se estableciera la base para la actual Red mundial.

mismo. Para alcanzar la esencia del 2000, necesitas dominar tres conceptos:

1) El Estilo por encima de la Sustancia
No importa lo bien que hagas algo, sino lo bien que parezca que lo haces. Si vas a meter la pata, asegúrate de que parezca que lo habías planeado así. Normalmente, la ropa y el aspecto no importan en una aventura, pero en este mundo hay que tener muy en cuenta si se lleva una chaqueta blindada de cuero y unas gafas de espejo.

2) La Actitud lo es Todo
Es cierto. Si piensas de manera peligrosa, eres peligroso; si piensas como un débil, eres débil. Recuerda que todo el mundo en el 2000 lleva ingentes cantidades de armamento letal y mejoras de alta tecnología. Ellos no se impresionarán con tu nueva H&K a menos que fanfarronees haciendo ver que sabes como manejarla— y que sólo necesitas una excusa para hacerlo.

LAS REGLAS SON: "1) El Estilo sobre la Sustancia. 2) La Actitud lo es Todo. 3) Ve siempre hasta el Límite. 4) Rompe las Reglas." —Ripperjack

Nunca atravieses una habitación andando si puedes hacerlo corriendo. Nunca mires a alguien a menos que puedas usar tu mejor mirada asesina. Utiliza tu mejor sonrisa de "soy malo y tú no." No te quedes esperando el siguiente trabajo. Sal y ve a los clubs y locales. Asegúrate de que estás donde comienza la fiesta.

3) Vivir en el Límite
El **Límite** es esa zona nebulosa donde se aventuran los audaces y los temerarios. En el Límite, arriesgas tu dinero, tu reputación o incluso tu vida por algo tan vago como un principio o una gran causa. Como un cyberpunk quieres formar parte de la acción, provocar la rebelión, encender el fuego. Únete a grandes causas y lucha por grandes soluciones. Nunca conduzcas despacio si lo puedes hacer deprisa. Ve siempre en cabeza y lánzate de frente hacia el peligro. Nunca actúes con demasiada prudencia.

Permanece ligado al Límite.

ROLES: El Corazón de CYBERPUNK

El mundo de *Cyberpunk* es a la vez salvaje, sofisticado, moderno y retrógrado. Bellas técnicos van junto a blindados guerreros de la carretera, formando parte del escenario de las discotecas de moda, los tugurios más sombríos y las calles más peligrosas a este lado del Post-holocausto. Cada personaje de este mundo desempeña un **Rol** (una imagen que la persona proyecta al mundo exterior como real). Hay nueve roles en *Cyberpunk:* **Rockeros, Mercenarios, Netrunners, Ejecutivos, Técnicos, Policías, Arregladores, Periodistas y Nómadas.** Como jugador de *Cyberpunk*, debes seleccionar un rol para tu personaje.

CAPACIDADES ESPECIALES

Las Capacidades Especiales son las habilidades que sólo pueden ser utilizadas por un determinado tipo de personaje; por ejemplo, los Rockeros tienen la capacidad especial llamada *Liderazgo Carismático*, que representa la inmensa cantidad de poder que tienen sobre sus legiones de fans. Cuando se utilice una capacidad especial, se deberá añadir su valor a la de la característica específica como si fuera una habilidad normal.

Capacidad Especial del Rockero: Liderazgo Carismático. Esta habilidad permite al Rockero congregar muchedumbres en un número igual a su nivel al cuadrado por 200.

Capacidad Especial del Mercenario: Sentido del Combate. Se añade a todas las tiradas de *Iniciativa* y *Advertir/Notar*, lo que hace de los Mercenarios los personajes más rápidos de reflejos ante cualquier situación.

Capacidad Especial del Netrunner: Interface. Refleja la habilidad del Netrunner para manipular programas de Interface, que es la habilidad usada cuando se utilizan las funciones del **Menú** *(Localizar Sistema Remoto, Ejecutar Programa, Controlar Sistema Remoto, Conexión CLD, Cargar, Crear y Borrar).*



Otros jugadores pueden entrar en la Red, pero no pueden usar el Menú.

Capacidad Especial del Técnico: Chapuza. Esta habilidad general de reparación permite al Técnico reparar o alterar provisionalmente algo durante 1D6 turnos por nivel en la habilidad.

Capacidad Especial del Tecno-Médico: Técnica Médica. Es la habilidad utilizada para realizar operaciones quirúrgicas y reparaciones médicas.

Capacidad Especial del Periodista: Credibilidad. La habilidad de hacer creer a la gente lo que tu dices mientras estás en antena.

Capacidad Especial del Policía: Autoridad. La habilidad de intimidar o controlar a otros a través de tu posición como hombre de ley.

Capacidad Especial del Ejecutivo: Recursos. Representa la capacidad del Ejecutivo para disponer de los recursos de la Corporación. Se usa como una habilidad de persuasión, basada en la magnitud de los recursos solicitados.

Capacidad Especial del Arreglador: Moverse en la Calle. La capacidad de localizar gente, información, etc. Es una versión avanzada de *hacer un contacto* (Vida Pasada, pág. 27); en vez de conocer únicamente a una persona, tienes contactos en todas partes. En el juego, un uso acertado de esta habilidad te permite localizar y llegar hasta cualquier persona, lugar o cosa que desees.

Capacidad Especial del Nómada: Familia. Permite al Nómada llamar en su ayuda a tantos miembros de su Familia como su nivel de esta habilidad x 2.

Con cada aparición de un nuevo avance tecnológico se producía una especie de tecnoshock cultural.

Tecnoshock: cuando la tecnología supera la capacidad de comprensión o adaptación de la gente. Repentinamente, la gente se margina. Se vuelven irracionales, violentos. Las familias se rompen, las relaciones se destruyen. La gente se siente indefensa ante el universo. Finalmente, la sociedad entera se detiene, víctima de una psicosis colectiva. Eso es lo que ahora llamamos el Colapso.

Existían tres respuestas principales ante el tecnoshock. La gran mayoría de la gente, con sus vidas desarraigadas y consumidas por los avances tecnológicos, se sentaba pasivamente esperando que sus líderes les dijeran qué hacer a continuación. Un grupo más pequeño intentó cambiar las tornas, fundando la base de lo que llamamos el movimiento Neo-ludita. El grupo restante decidió afrontar el futuro. Con los viejos escritos visionarios de los 80 como guía, establecieron el movimiento que ahora llamamos *Cyberpunk*.

Muy bien, ahora estás preparado.

Como un *cyberpunk*, tienes a la tecnología agarrada por el cuello y sigues resistiendo. No tienes miedo de probar lo último en cibertecnología, "mejoras" y bioingeniería. Tienes conectores interface en tus muñecas, armas en tus brazos, lasers en tus ojos, programas implantados en tu cerebro. Formas parte del coche que conduces, del giro que pilotas, de las armas que disparas. Te zambulles de cabeza en la Red, usando tu mente para arrojarte a la velocidad de la luz sobre el vasto entramado de Fortalezas de Datos e Inteligencias Artificiales. Con tus dedos biónicos abres cerraduras computerizadas; con tus sentidos optimizados, miras hacia el Futuro.

Cyberpunk también es una actitud. Tú llevas la ropa más de moda, conoces a la gente precisa y sigues a las muchedumbres apropiadas. Planeas tus crímenes en los bares y clubs más selectos; tus enemigos son ejércitos corporativos, bandas de cyborgs motorizados, asesinos blindados y Netrunners computerizados. Tus armas son tus nervios, tu conocimiento de la calle, tus bravatas y la Minami 10 conectada a tu cadera.

¿Ya estás listo? Claro que lo estás. No puedes esperar.

Ahora eres un *Cyberpunk*.



ROCKEROS

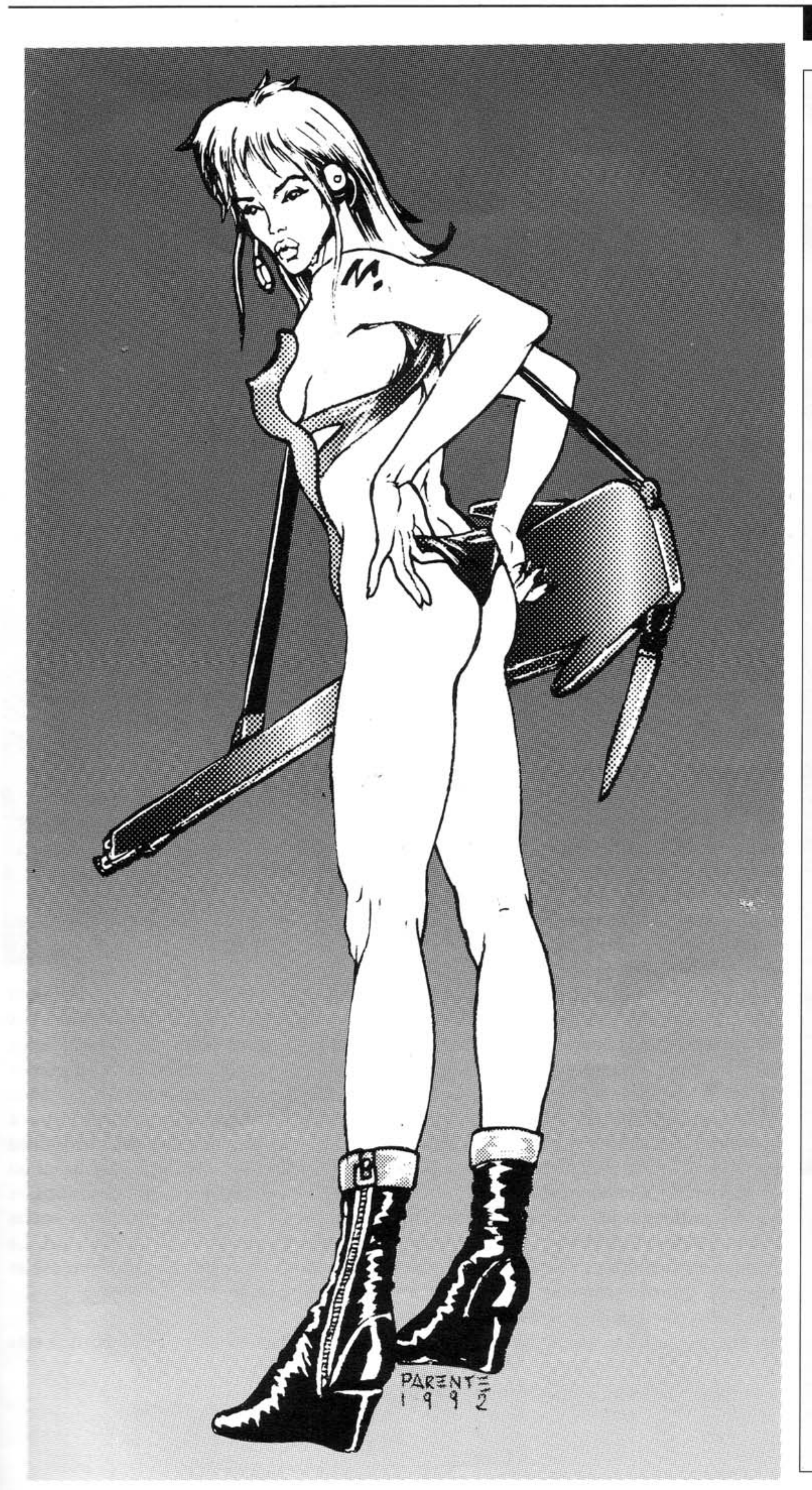
MÚSICOS REBELDES QUE UTILIZAN LA MÚSICA Y LA REVOLUCIÓN PARA COMBATIR EL PODER.

Si vives por el rock, aquí es donde encajas. Los Rockeros son los poetas de la calle, las conciencias sociales y los rebeldes del 2000. Con la llegada de los estudios digitales portátiles y las grabaciones de garaje en disco láser, cada Rockero con un mensaje podía hacerlo llegar a la calle, llevarlo a las tiendas de discos y emitirlo hacia los satélites de comunicaciones.

A veces este mensaje no es algo que quieran oír las Corporaciones o el Gobierno. A veces, lo que dices va a molestar a la gente poderosa que gobierna este mundo. Pero no te importa, porque, como Rockero, sabes que tu misión es desafiar a la autoridad, ya sea con sinceras canciones protesta que cuenten las cosas como son o simplemente tocando rock n' roll duro para apartar a la gente de la TV y llevarlos a las calles. Tienes una orgullosa historia como Rockero (Dylan, Springsteen, los Who, Elvis, los Stones...). Legiones de héroes de hard-rock que contaron la verdad con sus chirriantes guitarras y sus honestas letras.

Como Rockero, tienes el poder de levantar a la gente, de liderar, inspirar e informar. Una canción tuya puede dar coraje al tímido, fuerza al débil y vista al ciego. Rockeros de leyenda han liderado ejércitos contra Corporaciones y Gobiernos. Sus canciones han expuesto la corrupción, han derribado dictadores. Es mucho poder para un tipo que actúa cada noche en una ciudad diferente. Pero tú puedes controlarlo. Después de todo, viniste para tocar.





"Siempre supe lo que tenía que hacer. Era evidente. Ahí estaba toda esa escoria destrozando el mundo. Estaban asesinando gente, arruinando la tierra y mintiendo en nuestras narices cuando conseguíamos cogerlos."

"Así que decidí que tenía que presionarles y hacerles sudar. Por eso me convertí en un Rockero."

La música siempre ha ido asociada a tres cosas. Una Guitarra, una Actitud y un Público. Yo tengo la Guitarra y la Actitud, todo lo que tengo que hacer es conseguir lo tercero..."

–Kerry Eurodyne, Rockero



MERCENARIOS

ASESINOS A SUELDO, GUARDAESPALDAS, SOLDADOS.

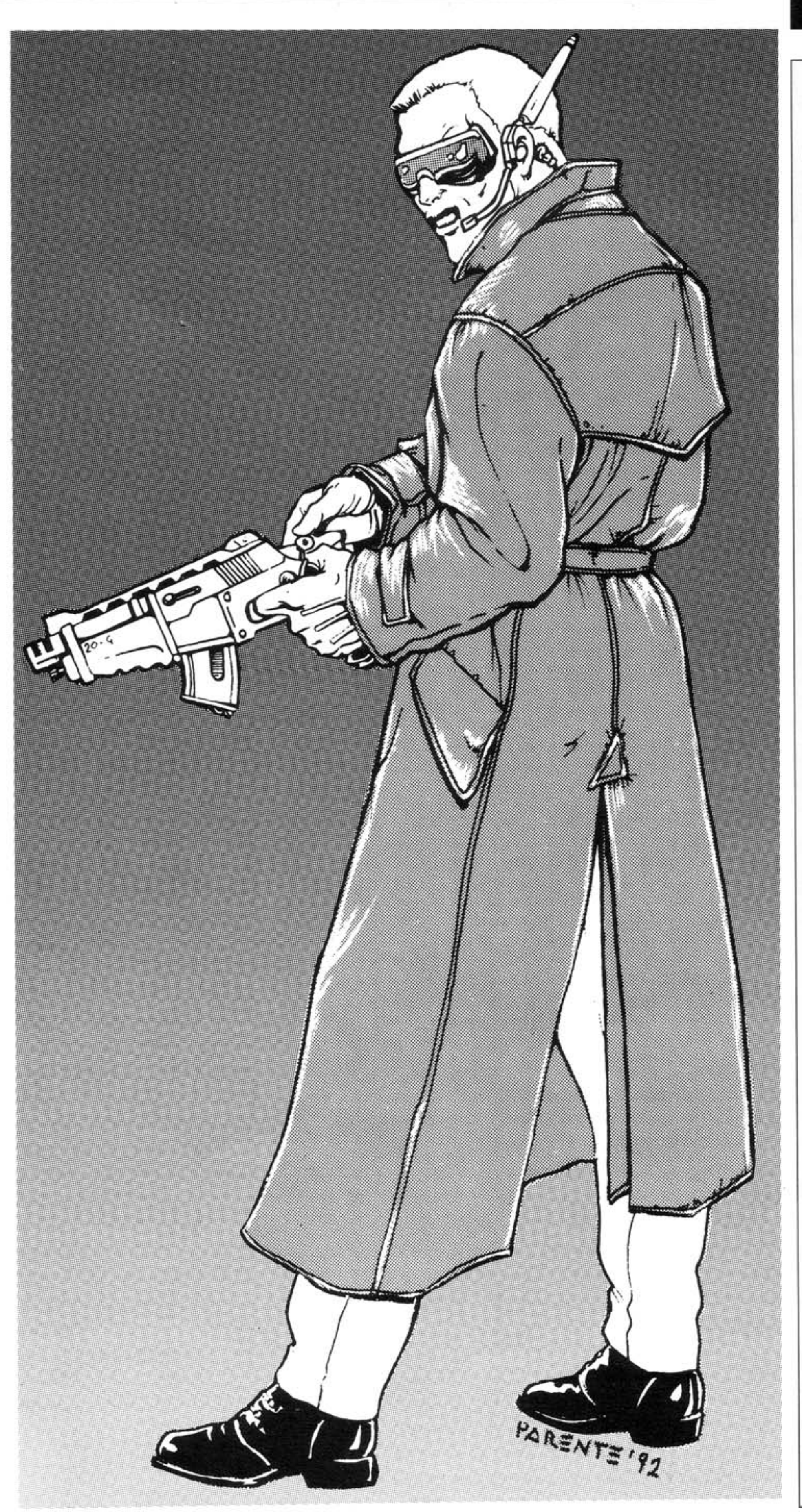


Naciste con un arma en tu mano (la mano de carne y hueso, no la fábrica de armas metálica que cubre la mayor parte de tu otro brazo). Ya sea como guardia autónomo y asesino a sueldo o como uno de los cibersoldados corporativos que hacen cumplir los contratos de negocios y las operaciones negras de la Compañía, eres una de las máquinas luchadoras de élite del mundo de *Cyberpunk*.

La mayoría de los Mercenarios están militarizados, bien en un ejército de la Corporación o en una de las continuas "acciones policiales" del Gobierno alrededor del mundo. Según van acumulándose los daños recibidos, empiezas a confiar cada vez más en el hardware (cibermiembros como armas y blindaje, chips bioprogramados para incrementar tus reflejos y tu percepción, drogas de combate para darte ventajas sobre tus oponentes). Cuando seas el mejor de los mejores, podrías incluso superar el escalafón de samurai de la Corporación y ser un *ronin*, alquilando tus letales habilidades como asesino, guardaespaldas o ejecutor a cualquiera que pueda pagar tus altísimos precios.

¿Suena bien? Hay un precio, un alto precio. Has perdido tanto de tu cuerpo original que eres casi una máquina. Tus instintos asesinos están tan desarrollados que tienes que reprimirte para no perder los estribos a cada momento. Tantos años tomando drogas de combate para mantener tu ventaja te han producido terribles adicciones. No puedes confiar en nadie (ni en tu madre, ni en tus amigos, ni en tus amantes...), en nadie. Una noche duermes en un ático en la Ciudad. La siguiente en un sucio callejón. Pero ese es el precio de ser el mejor.

Y tú estás dispuesto a pagarlo. Porque eres un Mercenario.



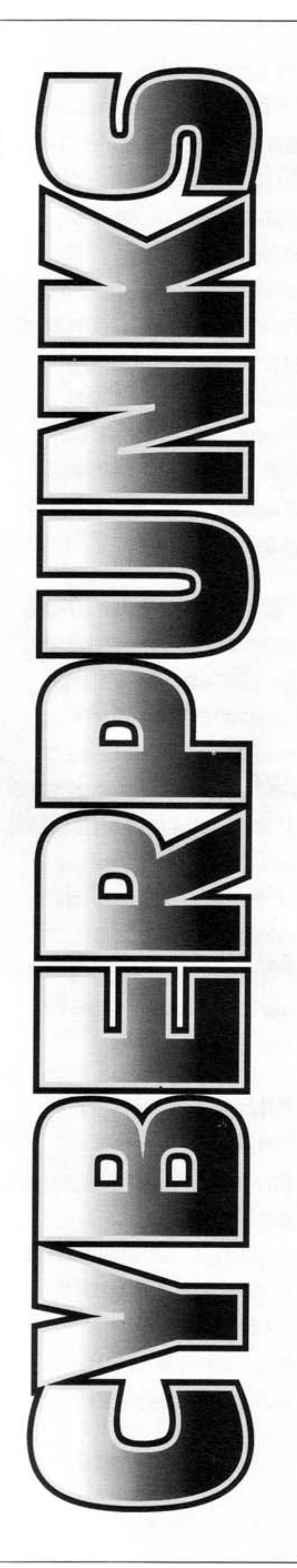
"Tuve este problema después de dejar el ejército. Era bueno en lo que hacía, pero nadie me contrataba. ¿Qué haces cuando eres un asesino muy cualificado con todo un historial en demoliciones? ¿Leer los anuncios por palabras?"

"Después de unos cuantos meses en la Calle, le di un rapapolvo a un señor del crimen local. Me lo cargué y seguí tomándome mi bebida. A los diez minutos, el reclutador de Militech llegó y me lanzó una tarjeta de visita..."

"Ahora soy un hombre de la Compañía. La paga es buena, el trabajo constante y me pagan mis piezas de repuesto. Por ahora, sigo vivo.

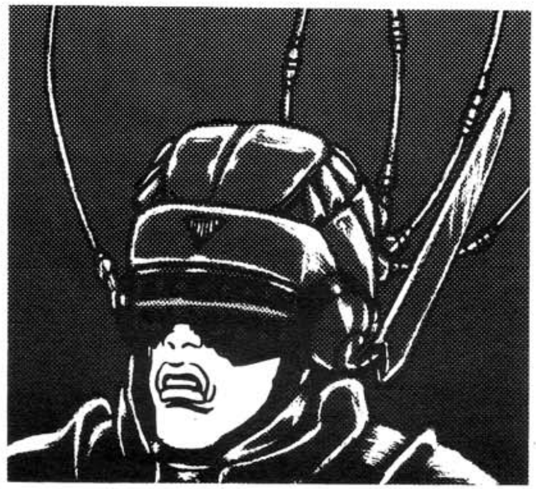
Por ahora, va bien."

–Morgan Blackhand



NETRUNNERS

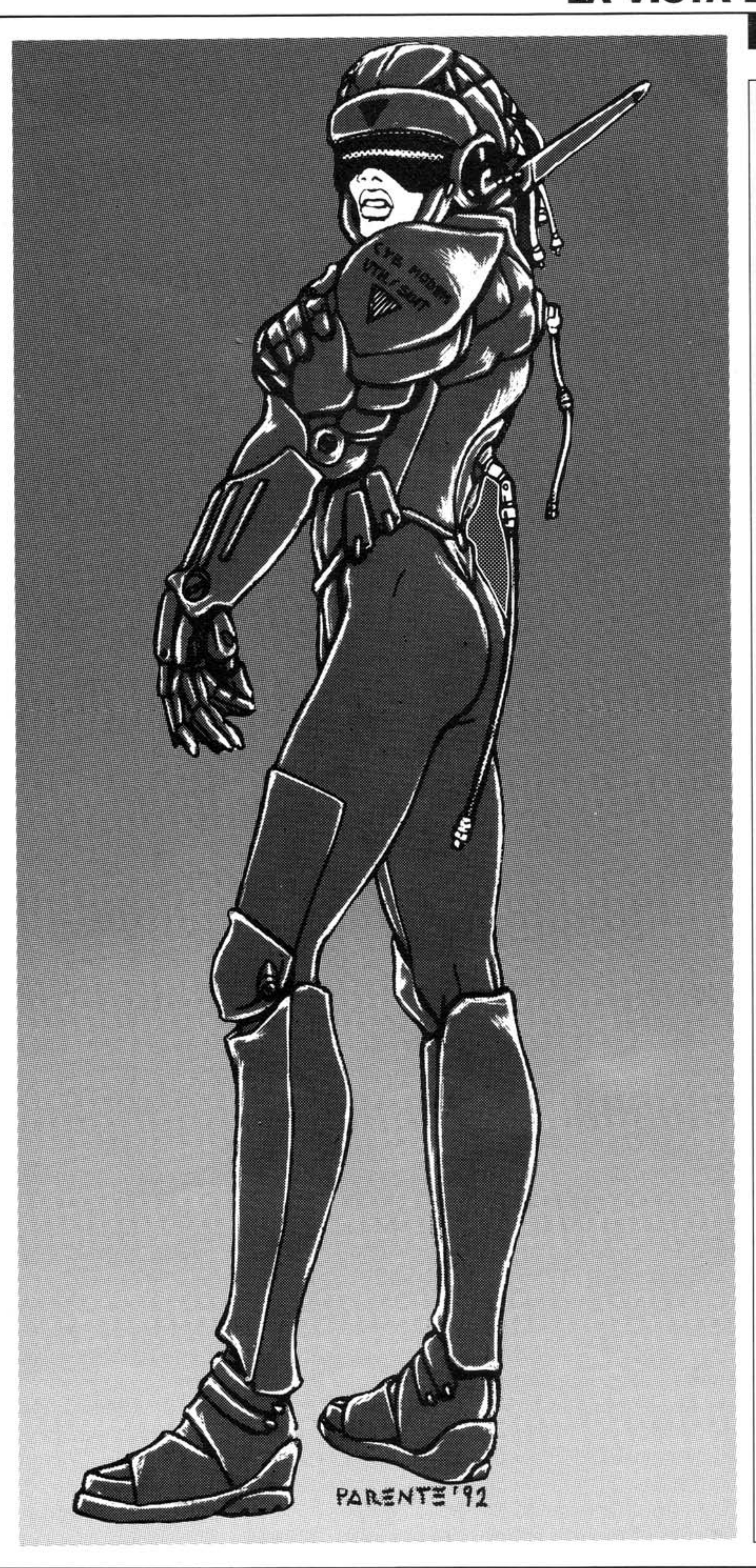
PIRATAS INFORMÁTICOS CIBERNÉTICOS



A los tres años, tus padres te compraron un viejo Apple IV GS con monitor Radius 241 y tu vida cambió. En quinto curso, ya dominabas cualquier problema que pudiera darte la capacidad de la computadora del laboratorio de la escuela. Usabas C y META-LINGUA para penetrar en los ordenadores y cambiar tus notas. Cuando tenías trece años, moviste el dinero suficiente desde cuentas desprotegidas del Banco TransAmericano para financiar tus primeros conectores interface neuronales.

Ahora, nada puede pararte. Con tu enlace mental directo con el ordenador puedes zambullirte de cabeza en las vertiginosas corrientes de datos de la Red; el sistema mundial de telecomunicaciones que une a la humanidad. Eres un fantasma informático, el "hacker" definitivo. Tu cerebro está cableado a modems y enlaces especiales con el ordenador. Te deslizas con facilidad entre los sistemas de computadores más duros. Dispones de tus programas defensivos y ofensivos sólo con un toque de la punta de tus dedos mentales. Una rápida sacudida de un Demonio o un Vampiro y la Fortaleza de Datos cae. EBM, ITT, Sony-Matsushita-Ford. Has entrado en todas, comprando, cambiando y vendiendo sus secretos más ocultos.

A veces descubres cosas importantes (traiciones Corporativas o secretos mortales) pero no te mueves por eso en la Red. Vives para cada nuevo programa, para la siguiente conexión con el satélite, para la siguiente trama de datos nuevos que recibes. Piensas que es sólo una cuestión de tiempo. Cada año mejoran los programas anti-intrusos y las Inteligencias Artificiales son cada vez más listas. Tarde o temprano un programa o programador más rápido te va a alcanzar, te cogerá con sus dedos electrónicos a través de tus conectores interface y parará tu corazón. Pero el tiempo está de tu parte y seguirás hasta que se acabe la carrera, sólo con tu cerebro lanzándote de cabeza a la Red.

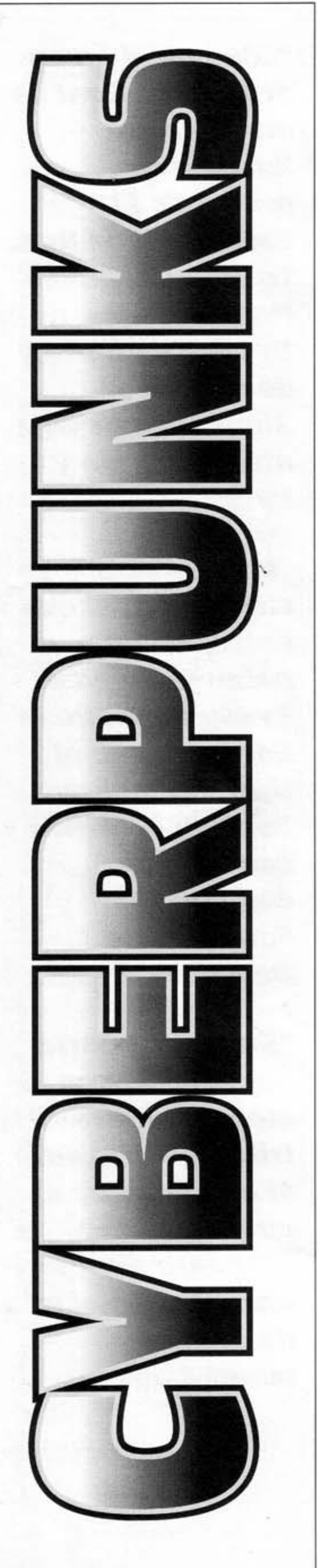


“Los que vivís en el Espacio Real os movéis muy lentamente. A mí me gusta el Espacio de la Red. Te mueves rápido. No envejeces, no te vuelves lento y descuidado. Simplemente deja atrás la carne y lánzate."

"En el primer sistema en el que entré tenían a un patán jugando a Sysop para ellos. Entré, sacudí al tipo con un Rayo Infernal prestado y saqueé al completo la Fortaleza de Dàtos."

"En alguna parte hay un tipo con medio cerebro frito. Me pregunto si encontraron el cuerpo. Me pregunto si encontrarán el mío de la misma manera...”

–Spider Murphy



TÉCNICOS

MECÁNICOS Y DOCTORES RENEGADOS

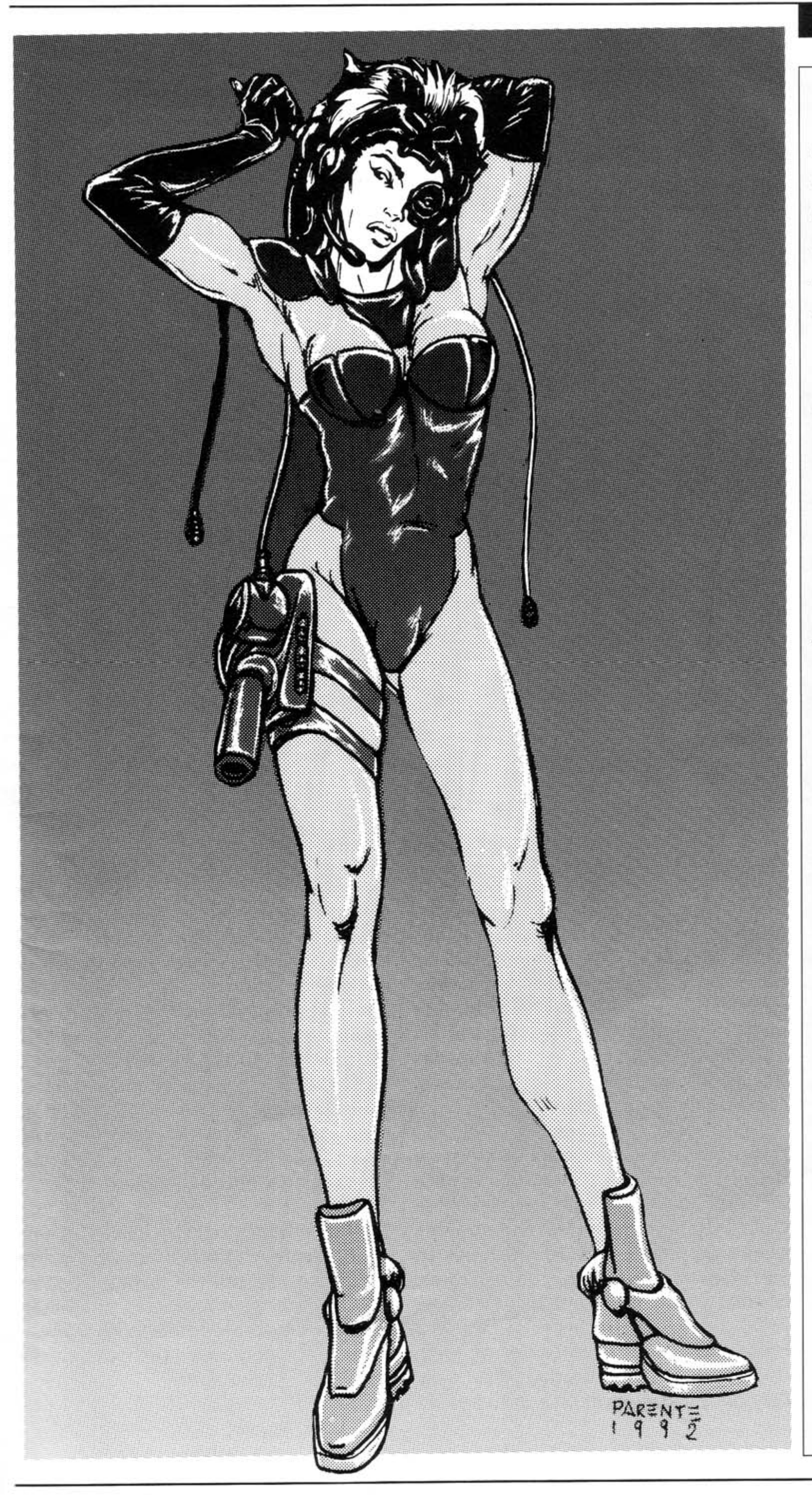


No puedes estarte quieto. Si algo está cerca de ti durante más de cinco minutos, lo desmontas y conviertes en algo nuevo. Siempre llevas al menos dos destornilladores y una llave inglesa en tus bolsillos. ¿La computadora se estropea? No hay problema. ¿No funciona el quemador de hidrógeno de tu Metrocar? No hay problema. ¿No puedes hacer que el vídeo funcione con la alimentación de tus conectores interface? No hay problema.

Has fabricado tu propio edificio viviente, arreglando y modificando. Tienes un trabajo decisivo en un mundo tecnológico donde nadie sabe realmente cómo funcionan la mitad de las cosas. Puedes ganar unos cuantos pavos arreglando pequeñas cosas, pero para las grandes cantidades necesitas coger los grandes trabajos. Armas ilegales, cibertecnología robada o ilegal, equipos de espionaje y contraespionaje corporativo para los chicos de las "operaciones negras". Curiosos artilugios como las bombas de Thermite y los robots cazadores asesinos para las "ejecuciones" ocasionales.

Si eres bueno, ganarás mucho dinero. Y ese dinero lo gastas en nuevos cacharros, hardware e información. Comprarás casi cualquier novedad porque le sacarás al menos una docena de aplicaciones. Por supuesto, tu trabajo en el mercado negro no sólo te reporta amigos. También te está creando un impresionante número de enemigos; gente que ha sido tratada con tus productos y está resentida. Así que inviertes mucho dinero en sistemas defensivos. Y si realmente te ves obligado, llamas a uno o dos Mercenarios.

Tu primo es como tú, pero él es un **Tecnomédico**. Tiene sentido en un mundo en el que la medicina está sumamente relacionada con la mecánica. Puede hacer una operación quirúrgica ilegal mientras tú reparas una tostadora y los Mercenarios siempre acuden a él para que les restañe las heridas o les instale equipo cibernético ilegal. Tiene muchos de los problemas que tú tienes, pero espera que su nuevo trabajo con Trauma Team Inc.™ haga que mejoren las cosas. Esperas que tenga razón. Puede que necesites sus servicios antes de lo que piensas.

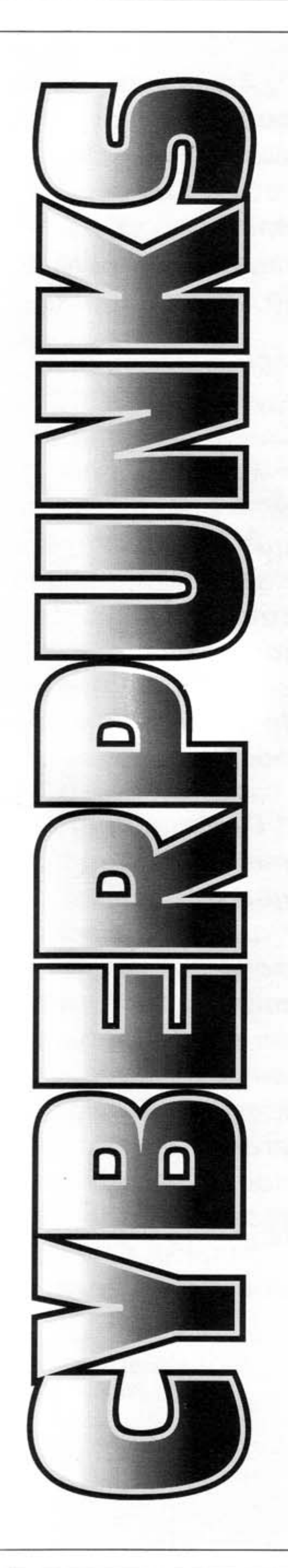


"¿Así que quieres que ponga un conmutador de retardo en el aparato? ¿Y no te importa el radio de la explosión?"

"Sin problema. Al menos es un trabajo simple. El último tipo que vino aquí quería que le construyera una cibermano que tuviera una..., joder, no quieras saberlo. Hoy en día la gente quiere las cosas más raras."

" Oí que con el nuevo ciberequipo que ofrecen en Chiba, vas a poder poner en tu cuerpo más opciones que en un condenado aerodeslizador Mercedes... No hay problema. Si consigues las piezas, puedo repararlo. Cuenta con ello, colega."

–Mr. Ice
Jefe de Design Technix, Inc.



PERIODISTAS

REPORTEROS QUE ARRIESGAN TODO PARA CONSEGUIR LA VERDAD.



Ellos están manipulando la verdad y tú vas a pararlos. Alguien tiene que hacerlo. Las Corporaciones gobiernan el mundo. Vierten residuos tóxicos, desestabilizan economías y cometen crímenes con total impunidad. El Gobierno no las parará. Ellas controlan al Gobierno. El único obstáculo entre las Corporaciones y el dominio del mundo son los periodistas. Y tú eres uno de ellos.

Tienes una videocámara y un pase de prensa y sabes cómo usarlo. Eres una celebridad nacional; cada noche te ven millones de personas en todo el mundo. Tienes fans, contratos y tu propia Corporación te respalda. No te pueden hacer desaparecer. Cuando hurgues en la basura, los funcionarios corruptos y los perros falderos de la Corporación intentarán encubrirlo, pero tú puedes cavar más hondo. A la mañana siguiente, puedes mostrar los detalles de sus crímenes en todas las vídeopantallas y screamsheets. Entonces el Gobierno tendrá que actuar.

Hace una semana seguiste una pista y descubriste que una Corporación médica comerciaba con drogas ilegales en la Calle. Esta semana, estás cubriendo una guerra secreta entre Corporaciones en Sudamérica. Una guerra con reactores, bombas y cibertropas que han matado a 7000 personas inocentes. Cada nueva historia que narras en antena en un soplo de aire fresco para la libertad y la justicia. Por no mencionar los índices de audiencia.

No es fácil. Han intentado presionar a tu Corporación docenas de veces. Te han censurado noticias. Una vez, la presión de las Corporaciones les obligó a cancelar tu noticiario. Entonces fuiste a Dirección apoyado por tu director de noticias y tu equipo y luchaste para sacar a la luz la historia. Han intentado matarte tres o cuatro veces y por eso tienes un Mercenario como guardaespaldas y a uno de los mejores Netrunners del negocio escarbando en la Red para apoyar tus historias. Tienes que ser bueno. O incluso mejor.

Tu Netrunner acaba de telefonear con una pista caliente. Ha encontrado algo acerca de 20 toneladas de armas ilegales (posiblemente nucleares) que están transportando a un puerto en Bolivia. Coge tu equipo y avisa a tus apoyos. Vas a cargarte a esos bastardos.

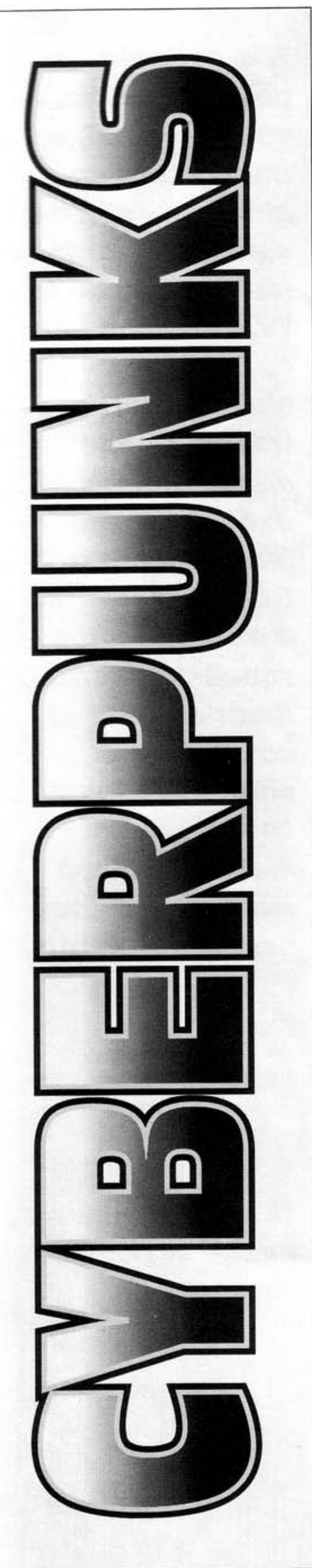
Esta vez es seguro.



"De acuerdo, es peligroso. Mira, te voy a decir algo. Cuando era un niño solía mirar a esos reporteros en las noticias de la TV. Llevaban esas cazadoras y siempre estaban transmitiendo desde lugares exóticos como Mozambique o Saigón. Se metieron en las zonas de guerra de América Central con los cibersoldados y conseguían la historia incluso cuando el tiroteo era más violento."

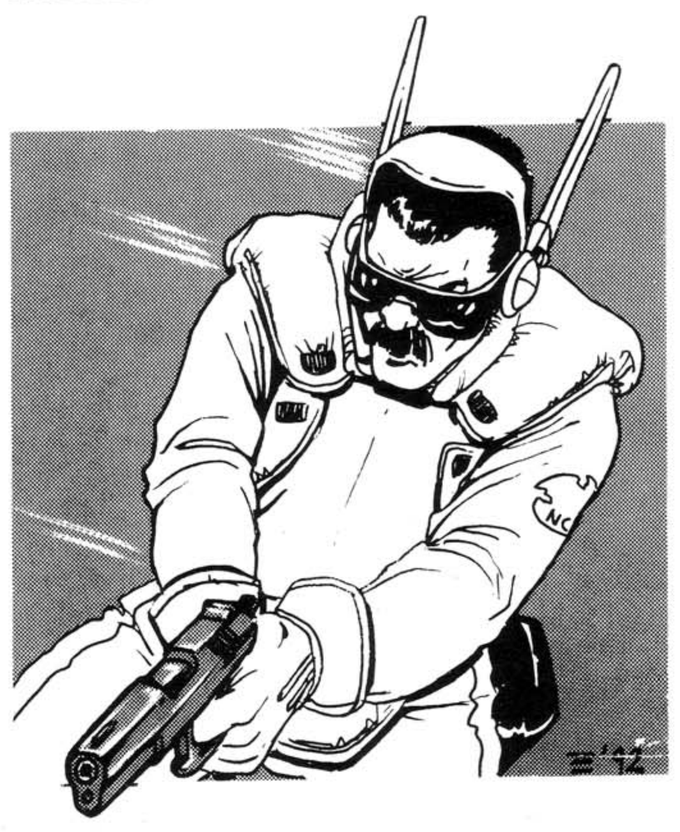
"Eso es lo que me gusta: el peligro".

–Lyle McClellan
Network 54



POLICÍAS

AUTORIDADES MÁXIMAS DE LAS DURAS CALLES DEL SIGLO XXI.

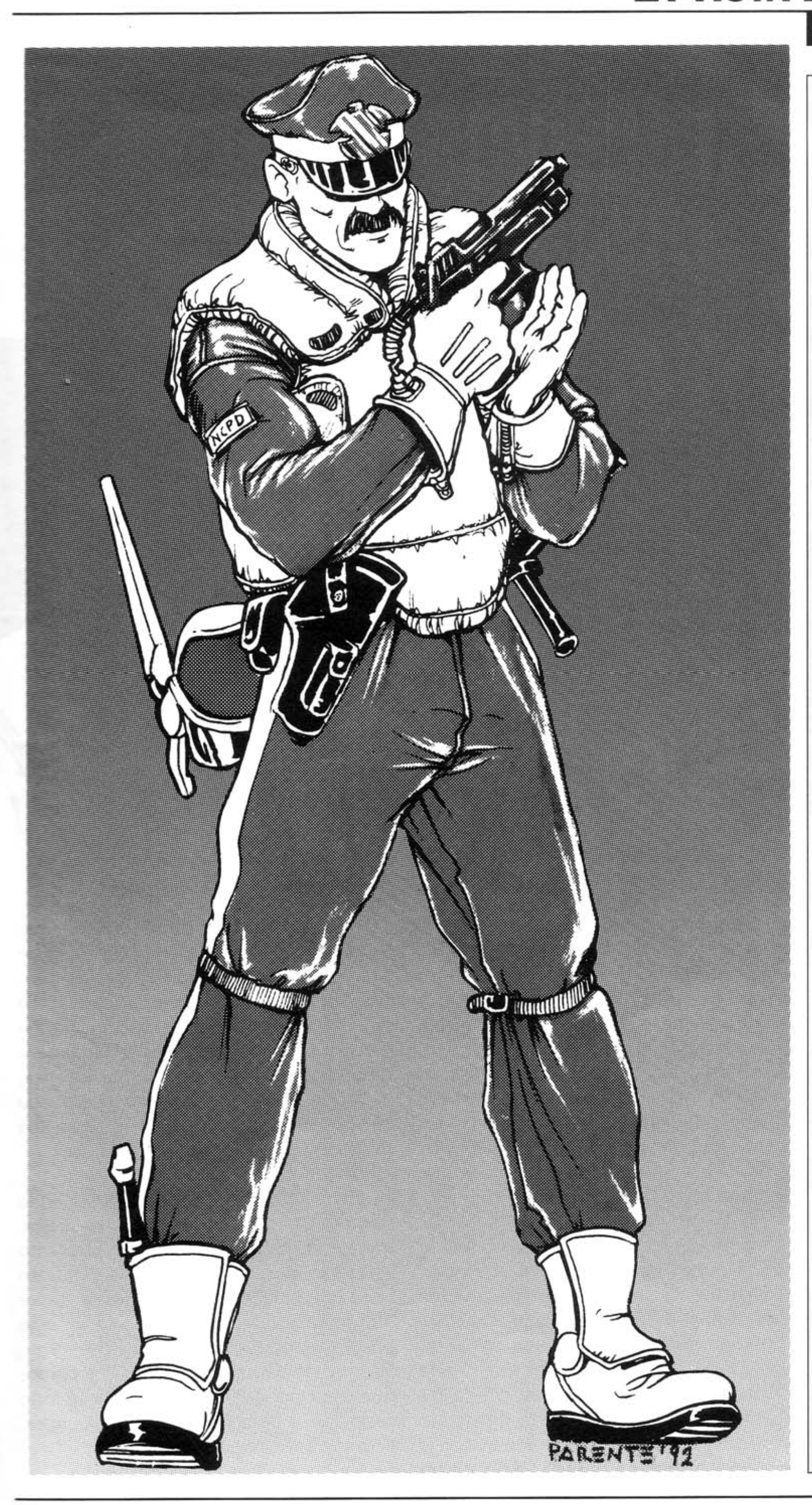


En los viejos tiempos, ellos sólo solían disparar a los policías. Ahora tienes suerte si sólo te llevas un balazo. La Calle es más dura en estos días, llena de nuevas drogas, nuevas bandas y nuevas armas que hacen que un M-16 parezca un juguete de críos. Si estás en la Policía Municipal, sabes lo mal que está todo. Llevas al menos cuatro armas de gran calibre, la mayoría de ellas automáticas, vistes un chaleco de Kevlar que para hasta 18 kilográmetros por centímetro cuadrado y a pesar de todo sigues desarmado e indefenso. Para empezar, la mitad de las bandas están cibernetizadas (supervelocidad, superreflejos, pueden ver en la oscuridad, llevan armas en sus brazos) y la otra mitad son mercenarios a sueldo de las Corporaciones (bandas contratadas por las Corporaciones para reforzar a su policía). Y ahí estás tú, un policía o detective haciendo la ronda en un coche blindado, patrullando esta jungla de fieros depredadores.

¿Los policías de las Corporaciones? Eso sí que es vida. Armas pesadas, completo blindaje de combate, cobertura de Trauma Team™, vehículos de asalto AV-4 y girocópteros con ametralladoras. Pero sólo patrullan los sectores de la ciudad en los que tienen licencia del Gobierno. Los sectores limpios y bonitos llenos de nuevos bloques de oficinas y restaurantes de lujo donde ningún psicópata colocado va a salir de juerga con su AK-47. Tú tienes las zonas malas. Edificios en llamas y coches abandonados, donde cada noche es un tiroteo nuevo y otra gran oportunidad para morir.

Si no tienes suerte, puedes ingresar en el Psicoescuadrón. Los tipos del Psicoescuadrón tienen la misión de cazar a los cyborgs blindados fuertemente armados que han enloquecido. Los Psicoescuadrones tienen acceso a monoraíles, giros y AV's. Pero un ciberpsicópata puede caminar entre el fuego de ametralladora sin ni siquiera sentirlo. Muchos de los detectives de los Psicoescuadrones están locos. Se cargan de potenciadores de reflejos, cogen algún arma de monstruoso tamaño y salen a cazar a los cyborgs en solitario. Pero tú no estás tan loco.

Todavía.



"Tírala, chorizo. No quiero escuchar la historia de tu vida, y no me importa lo que te hizo la sociedad. Simplemente quiero ver ese arma en el suelo. Ahora mismo...

—Antes de que te haga otro agujero en la nariz."

–Sgto. Max Hammerman
Dpto. de Policía de
Night City.



EJECUTIVOS

ASTUTOS CAZADORES DE NEGOCIOS Y MULTIMILLONARIOS.

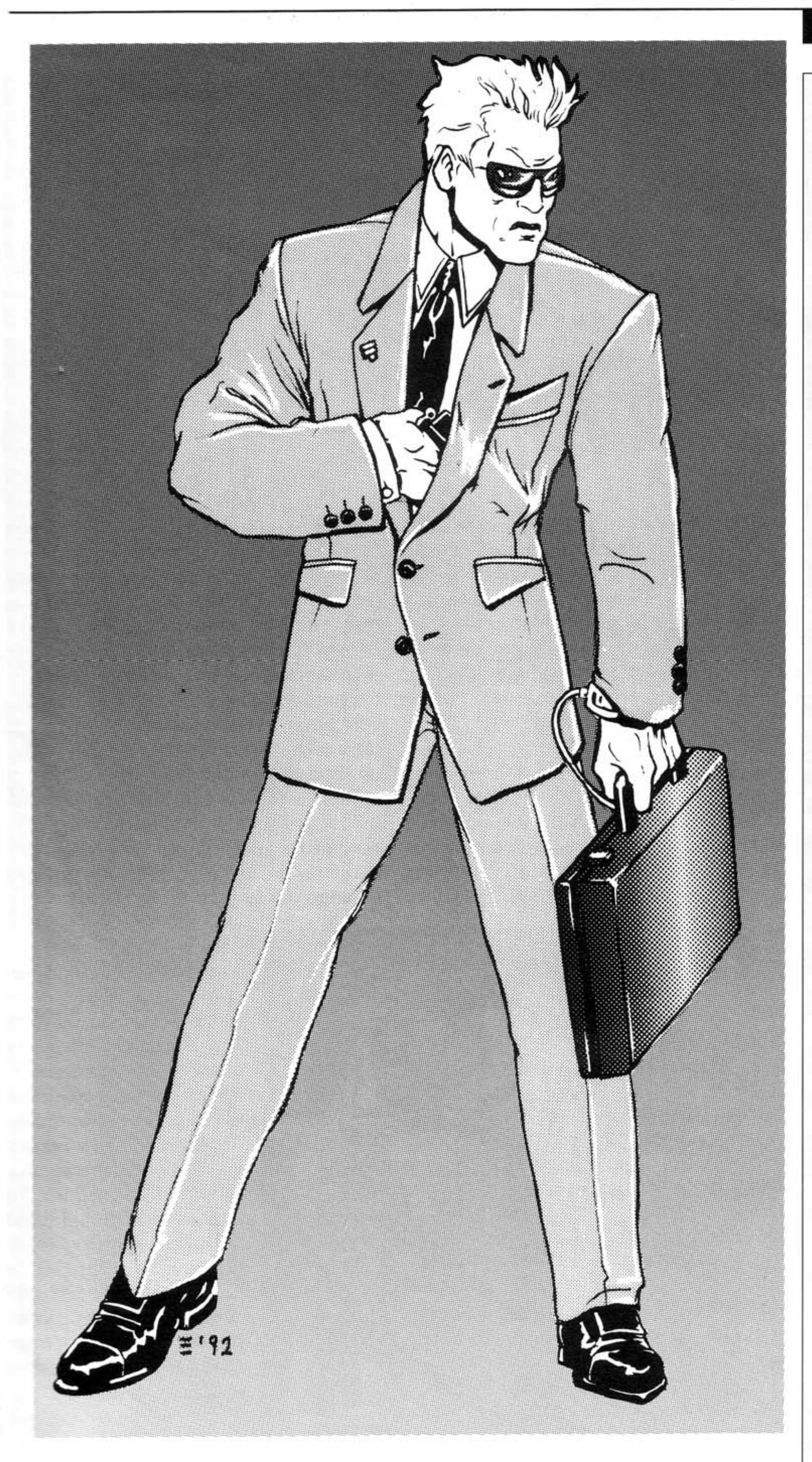


En los viejos tiempos te habrían llamado yuppie. Un joven impetuoso con su MBA, subiendo por el escalafón de la Corporación. Es verdad que has vendido tu alma a la Compañía, pero reconócelo: las Corporaciones gobiernan el mundo de Cyberpunk. Controlan gobiernos, mercados, naciones, ejércitos. Lo que quieras. Y sabes que quien controle las Corporaciones dirigirá cualquier cosa.

Ahora, tu vida como ejecutivo junior es cualquier cosa excepto fácil. Hay tipos por debajo que matarían por tener tu trabajo. Hay tipos por encima que matarían por mantenerte fuera de sus trabajos. Y no bromean acerca del asesinato. Cada joven emprendedor de la Corporación tiene su propio equipo de Mercenarios y Netrunners para respaldar sus proyectos privados. ¿Sabotajes? Constantes. ¿Sobornos? Rutina. ¿Chantajes? Comunes. ¿Ascenso mediante asesinatos? Siempre es una posibilidad. Los premios son cuantiosos pero si das un traspié puedes ir a parar a la Calle con el resto de la basura. E incluso morir.

¿Y los proyectos que tus supervisores te dan? Algunos son sencillos; por ejemplo, diseñar un plan nuevo de productividad para la filial médica de la Corporación. Otros son más delicados, como enviar un equipo de "operaciones negras" a la Ciudad para propagar una plaga de diseño para que el Departamento de Marketing la pueda eliminar vendiendo la vacuna. La semana pasada, dirigiste un equipo conjunto de Mercenarios, Netrunners y Técnicos en una misión de caza de talentos para secuestrar a un investigador de una Compañía rival. La semana anterior tu proyecto consistía en robar los planos de la nueva lanzadera suborbital de la Agencia Espacial Europea, para que la División Aeroespacial pueda copiar el diseño y venderlo a los soviéticos.

Te dices a ti mismo que te metiste en la Corporación para hacerla un lugar mejor, trabajando desde dentro. Pero ahora no estás tan seguro. Tus ideales están un poco difuminados y la situación se vuelve menos prometedora. Pero ahora no te puedes preocupar por la ética. Tienes un informe de deudas en una hora y parece que ese tipo de Ventas está planeando congelar tu base de datos para siempre. Pero tú vas a congelarle antes.



"Dinero. Sí, tengo dinero: un nuevo aerodeslizador BMW y un ático en la Zona Corporativa. Todo el dinero no vale un pimiento. Juegas a este juego por poder. El poder de hacer cosas, de tomar grandes decisiones, de modificar cosas. Haces una llamada de teléfono y a continuación le estás diciendo al presidente de alguna mediocre nación europea que juegue a tu manera, o, si no, será historia."

"Por eso juego. Por eso estoy con la Compañía."

—Un ejecutivo sin identificar



ARREGLADORES

NEGOCIANTES, ORGANIZADORES, CONTRABANDISTAS Y TRAFICANTES DE INFORMACIÓN.

Tenías claro que nunca ibas a conseguir un trabajo en una Corporación y creías que no eras lo bastante duro ni estabas lo bastante loco como para ser un Mercenario. Pero como matón de poca monta, supiste que tenías el don de darte cuenta de lo que el resto de la gente quería y cómo proporcionárselo. Por un precio, por supuesto.

Tus asuntos han pasado rápidamente de ser trabajos baratos a ser grandes negocios. A lo mejor pasas armas ilegales por la frontera o robas y revendes suministros médicos de las Corporaciones. Quizá seas un hábil negociante, actuando como agente para Mercenarios o Netrunners caros o incluso contratando todo un grupo de Nómadas para respaldar el contrato de un cliente. Compras y vendes favores como un padrino de la vieja escuela de la Mafia. Tienes contactos en toda clase de negocios, asuntos y grupos políticos. No haces nada directamente y usas tus contactos y aliados como parte de una gran telaraña de intriga y coacción. Si hay un local de moda en la ciudad, compras una parte de él. Si hay nuevo armamento militar en la Calle, traficas con él. Si se acaba una guerra entre Corporaciones, estás negociando entre ambas partes mirando por tu propio provecho.



Pero tú no estás en esto sólo por el dinero. Si alguien necesita desaparecer un tiempo, tú lo escondes. Hospedas a la gente cuando no tiene a donde ir y traes comida cuando el vecindario está bloqueado. Quizá lo haces porque sabes que te deberán una, pero no estás seguro. Tú eres un tercio Robin Hood más dos tercios de Al Capone. En los 90 te habrían llamado *señor del crimen*, pero estos son los fragmentados, sucios y mortales 2000. Ahora ellos te llaman Arreglador.

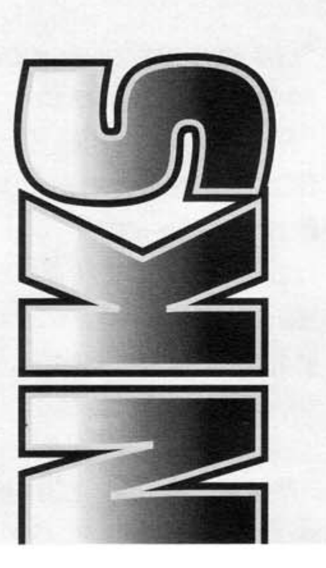


"No me vengas con todo ese rollo de "Robin Hood". Simplemente estoy haciendo mi trabajo. Doy a la gente lo que quiere y me pagan por ello."

"De acuerdo, puede que haya equilibrado algunos resultados aquí y allá, pero eso es bueno para los negocios. Haces un amigo y te acogerá cuando las cosas estén difíciles en la Calle y te pasará algo de información cuando se la pidas. Pero así son los negocios."

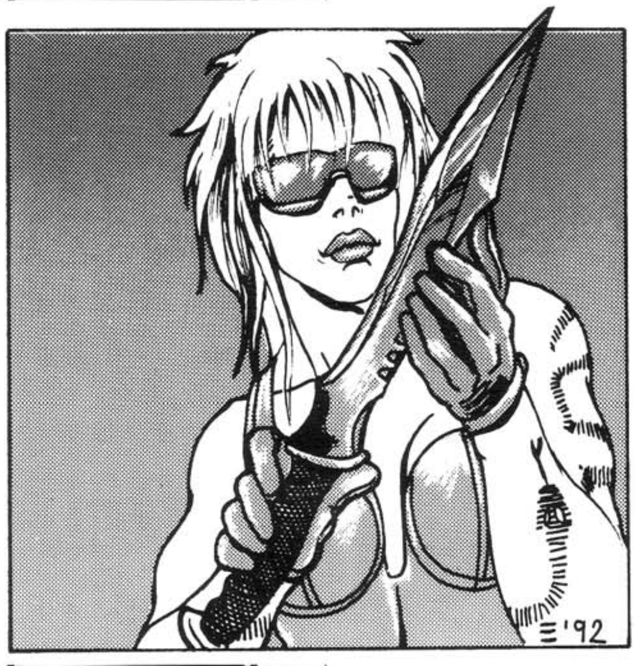
"Tengo un eslogan... ¿cuánto me vas a pagar?"

**–Phil "Nacho" Hernández
Arreglador.**



NÓMADAS

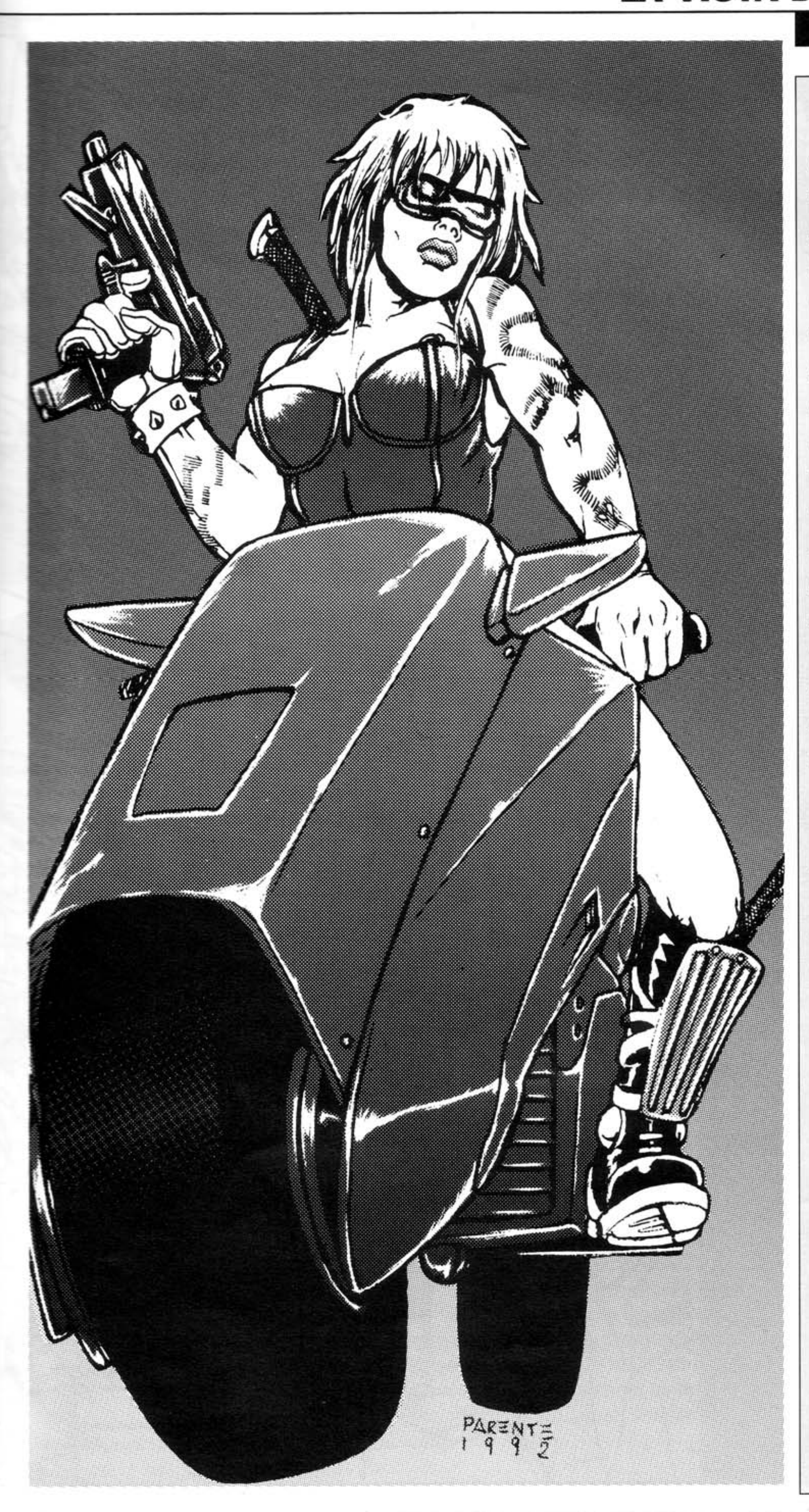
GUERREROS DE LA CARRETERA Y GITANOS QUE VAGAN POR LAS AUTOPISTAS.



Echaron a tu familia de la granja hace 10 años. Llegaron las Corporaciones, expropiaron las tierras y pusieron policías a sueldo por todo el lugar. No era la primera vez que sucedía ni sería la última. Gradualmente, tu familia se unió a un grupo de familias sin hogar, y se encontraron con otro grupo... Hasta que creasteis un grupo de Nómadas de cerca de 200 miembros.

Ahora, inmerso en una gran flota de coches, furgonetas, autobuses y vehículos, tu grupo de Nómadas vaga por los caminos. Buscas suministros, chapuzas y piezas de repuesto en un mundo en que la sociedad está fragmentada. El grupo es tu hogar. Tiene profesores, Tecnomédicos, líderes y mecánicos. Prácticamente es una ciudad sobre ruedas en la cual todo el mundo está emparentado entre sí. A veces el grupo se detiene en alguna ciudad para repostar combustible o conseguir comida. Otras veces, os desplazáis al sur para la recolección y recogéis la cosecha a cambio de dinero o comida. Los grupos menos respetuosos de las leyes son como ejércitos móviles, aterrorizando ciudades y contratándose como tropa en las guerras Corporativas. No gustan a los policías por razones obvias, pero no importa. Tus vehículos están bien blindados y mejorados con armamento robado, lanzacohetes, ametralladoras y cosas así. Todo niño sabe cómo utilizar un rifle y todos llevan un cuchillo. No es fácil ser un vagabundo en el siglo XXI.

Los miembros más visibles del Grupo son los Exploradores (pilotos de cuero blindado que van sobre rápidos y potentes vehículos protegiendo al convoy de ataques y buscando campamentos seguros). Como Explorador, siempre estás esperando problemas y por lo general puedes encontrar los suficientes llevando tras de ti a los Grupos de Nómadas rivales, la Ley y las Corporaciones. Vas por el camino difícil como un vaquero moderno. Tienes un arma, una moto y eso es todo lo que necesitas. Eres un Nómada.



"Armas. Armas y cibermotos. Así es como resistimos. No tenemos más hogar que la Caravana. No tenemos más derechos que los que nos tomamos. La policía nos ha echado de las ciudades. Hemos sido perseguidos por grupos de guerreros de la carretera y sobrevivimos porque tenemos armas y motos..."

"Hay niños, viejos y mujeres. Familias enteras. Esto no es una banda. Esta gente es mi familia."

–Nómada Santiago

ROLES
PERSONAJES
VIDA PASADA
HABILIDADES
ARMAS
BLINDAJES
EQUIPO
CIBEREQUIPO
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING

"Íbamos a toda velocidad cuando nos alcanzaron. Debían de ser unos 100. Estábamos atrapados y a punto de ser convertidos en Abono Concentrado Nº 15; entonces Razorjack sacó sus garras, gritó como una banshee atiborrada de esteroides y saltó sobre la moto del líder."

—Savage Doc

CAPÍTULO

2 HACERSE CYBERPUNK

El Headware es la estructura o maquinaria que permite al personaje interconectarse con las reglas. Recuerda, el disco no es el software y las tiradas de dados no son tu personaje. No te dejes atrapar por las estadísticas.

Puntos de Personaje

Los **Puntos de Personaje** son la moneda de la creación de personajes. Los utilizas para "comprar" los distintos aspectos "mecánicos" del personaje, como su apariencia, lo duro y fuerte que es su cuerpo, su imperturbable frialdad y sus conocimientos callejeros (pero no sus habilidades). Te ofrecemos tres maneras de generar los Puntos de Personaje:

Headware: lo que necesitas para hacer que tu personaje de Cyberpunk se conecte a las Reglas del Juego.

1) **Aleatoria**: Tira 9D10 y súmalos. El resultado es la cantidad de Puntos de Personaje que tienes.

2) **Rápida:** Tira 1D10 por cada característica (9 en total), repitiendo cualquier tirada de 2 ó menos. Coloca cada resultado en la característica que desees.

3) **Cinematográfica:** Esta opción sólo es para Árbitros. Como diseñador de la aventura, el Árbitro tiene la opción de elegir el número de puntos de cada personaje basándose en su peso específico dentro de la partida.

Héroe importante ....80 pts
PJ secundario importante .....70 pts
Héroe menor........................75 pts
PJ secundario menor ....60 Pts
Personaje medio ....50 pts

Nota: En este punto podríamos advertir a los futuros Árbitros sobre las numerosas maniobras que intentarán sus jugadores para crear "superpersonajes". Pero reconócelo; si quieren crear un personaje perfecto, ¿quiénes somos nosotros para impedirlo? Todos sois mayorcitos y si tú, como Árbitro, piensas que tus jugadores se están pasando, ¿por qué no sigues adelante y te los cargas?

Ése es el estilo *Cyberpunk*.

Dados

Todos los sistemas del Cyberpunk utilizan dos clases de dados: los comunes, la florida variedad de dados de 6 caras (usados en los juegos más populares y en Las Vegas) y los más esotéricos dados de 10 caras (usados exclusivamente por la Marina Imperial Japonesa y algunos juegos de rol). En Cyberpunk identificamos a los dados con una "D" seguida del número de caras del dado. Por ejemplo, a un dado normal de 6 caras se lo mencionará como "D6". Hay varios casos en los que se utilizan los dados, como por ejemplo:

- ***Tirando un grupo de dados a la vez y sumando los resultados (tirar 3D6 significaría tirar 3 dados de 6 caras para conseguir un valor entre 3 y 18).***

- ***Tirando uno o más dados juntos y añadir otro valor llamado modificador, para conseguir un valor final. Por ejemplo, 1D6+1 o 1D10-2.***

- ***Tirando 2 dados de 10 caras a la vez, designando uno para las decenas y otro para las unidades (esto se llama tirada de porcentaje).***

Redondeo y modificadores: en Cyberpunk, si estás obligado a dividir algo y te queda un valor decimal, redondéalo al número entero menor más cercano (así 2,65352 sería 2). Si un valor modificado (como 1D6-4) es igual o menor que 0, se convierte automáticamente en 1, a menos que se especifique lo contrario.

LA HOJA DE PERSONAJE



Lo primero que vas a necesitar es un lugar donde apuntar toda tu información. Para ello, fotocopia (o dibuja) tu propia Hoja de Personaje. Asegúrate de tener un duplicado, por si acaso el original se rompe en medio de una pelea.

RECUERDA: EL FUTURO ES DESECHABLE.

De acuerdo, saca tu Hoja de Personaje, tira tus dados y vamos a empezar a conectarte.

Características

Cada personaje de *Cyberpunk* tiene 9 Características, que representan el nivel de aptitud innata que el personaje posee en ciertas áreas de actividad. Estas Características varían entre 2 y 10, siendo 2 lo peor y 10 lo mejor posible, y la media se sitúa entre el 5 y el 6. Reparte tus Puntos de Personaje totales entre las 9 Características, ajustando las cantidades como tú pienses que mejor describen las capacidades naturales del personaje. Ninguna Característica puede ser menor de 2 o mayor de 10.

Inteligencia (INT):

Es una medida de tu habilidad para comprender y resolver problemas, darte cuenta de cosas, recordar información, etc... Casi todos los tipos de personaje necesitarán una Inteligencia alta, pero los Ejecutivos y los Netrunners necesitan que sea lo máximo posible.

Reflejos (REF):

Es un indicador combinado que no abarca sólo tu destreza básica sino también cómo podría influir tu nivel de coordinación física haciendo proezas pilotando, conduciendo, luchando y en actividades atléticas. Los personajes que van a combatir mucho (como los Mercenarios, los Nómadas o los Rockeros) deberían tener un valor elevado en esta Característica.

Frialdad (FRI):

Este indicador mide lo bien que el personaje resiste el estrés, el miedo, la presión, el dolor físico y/o la tortura. La Frialdad es esencial para determinar tu disposición para combatir a pesar de las heridas o tu habilidad para luchar bajo fuego cruzado. Es también la medida de lo "entero" que es tu personaje y lo duro que parece a los demás. Los Rockeros y Arregladores siempre deberían tener una Frialdad alta, siendo los Mercenarios y los Nómadas los que tienen los valores más elevados.

Técnica (TEC):

Indica lo bien que te relacionas con el hardware y otras cuestiones técnicas. En *Cyberpunk*, la habilidad de utilizar y reparar tecnología es de vital importancia. TEC será la característica usada cuando se arregle, repare o se intente utilizar tecnología desconocida. Si bien todos los personajes deberían tener un valor decente en Técnica, los aspirantes a Técnicos deberían siempre tener el valor más alto posible en esta Característica.

Suerte (SUE):

Es ese algo intangible que inclina la balanza de los acontecimientos a tu favor. Tu Suerte representa cuántos puntos puedes usar en cada partida para influir en el resultado de un suceso decisivo. Para usar tu Suerte, debes sumar todos o parte de los puntos de Suerte que tiene tu personaje a una tirada de dados crucial (declarando tu intención de usar la Suerte antes de que se haga la tirada) hasta que utilices todos tus puntos. La Suerte siempre se recupera al final de cada sesión de juego.

Atractivo (ATR):

Este valor refleja lo bien parecido que eres. En *Cyberpunk* no es suficiente ser bueno, tienes que dar buena imagen mientras estás haciendo algo (la Actitud lo es Todo). El Atractivo es especialmente importante para Periodistas y Rockeros y estar guapo es parte de su trabajo.

Movimiento (MOV):

Indica lo rápido que se puede mover tu personaje (importante en situaciones de combate). Cuanto más alto sea tu MOV, más distancia puedes recorrer en un turno.

CARRERA: Para determinar lo rápido que puede correr tu personaje en un asalto de combate (3,2 segundos), multiplica tu MOV por 3. El personaje puede correr tres veces esa distancia (en metros) en un turno de 10 segundos. Escribe esto en el apartado correspondiente de tu Hoja de Personaje.

SALTO: Para determinar lo lejos que tu personaje puede saltar (tomando carrerilla) divide tu CARRERA por 4. Escribe esto en el apartado de SALTO de tu Hoja de Personaje.

Empatía (EMP):

Esta Característica representa lo bien que te relacionas con otros seres vivos. Es una medida del carisma y de las emociones simpáticas. En un mundo de super-

NOMBRE

ROL ☐ Mercenario ☐ Rockero ☐ Netrunner ☐ Técnico ☐ Nómada ☐ Arreglador ☐ Policía ☐ Ejecutivo ☐ Periodista ☐ Tecnomédico

Cyberpunk

DIBUJO DEL PERSONAJE

PUNTOS DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] FRI [ ]
ATR [ ] SUE [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Carrera [ ] Salto [ ] Levantar [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL	MTC

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	**MORTAL3**	**MORTAL4**	**MORTAL5**	**MORTAL6**
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

HABILIDADES

Suma los puntos de cada Habilidad con la Característica correspondiente y apúntalos en su sitio correspondiente. Marca las Habilidades de Chip con una X al lado de los corchetes.

CAPACIDADES ESPECIALES
Autoridad ....[ ]
Chapuza ....[ ]
Credibilidad ....[ ]
Familia ....[ ]
Interface ....[ ]
Liderazgo carismático ....[ ]
Moverse en la calle ....[ ]
Recursos ....[ ]
Sentido del combate ....[ ]
Técnica médica ....[ ]

ATRACTIVO
Arreglo personal ....[ ]
Vestuario y Estilo ....[ ]

TIPO CORPORAL
Nadar ....[ ]
Proezas de fuerza ....[ ]
Resistencia ....[ ]

FRIALDAD
Conocimiento de la calle ....[ ]
Interrogatorio ....[ ]
Intimidar ....[ ]
Oratoria ....[ ]
Resistir torturas/drogas ....[ ]

EMPATÍA
Entrevista ....[ ]
Interpretar ....[ ]
Liderazgo ....[ ]
Percepción humana ....[ ]
Persuasión y Labia ....[ ]
Seducción ....[ ]
Vida social ....[ ]

INTELIGENCIA
Advertir/Notar ....[ ]
Antropología ....[ ]
Biología ....[ ]
Botánica ....[ ]
Buscar libros ....[ ]
Composición ....[ ]
Conocer otro idioma ....[ ]
Conocimiento del sistema ....[ ]
Contabilidad ....[ ]
Cultura general ....[ ]
Diagnosticar enfermedades ....[ ]
Enseñar ....[ ]
Esconderse/Evadirse ....[ ]
Experto________________ .[ ]
Física ....[ ]
Geología ....[ ]
Historia ....[ ]
Idioma________________ .[ ]
Idioma________________ .[ ]
Idioma________________ .[ ]
Juego ....[ ]
Matemáticas ....[ ]
Mercado de valores ....[ ]
Programar ....[ ]
Química ....[ ]
Supervivencia ....[ ]
Vigilar/Rastrear ....[ ]
Zoología ....[ ]

REFLEJOS
Armas cortas ....[ ]
Armas pesadas ....[ ]
Artes marciales ....[ ]
Atletismo ....[ ]
Baile ....[ ]
Combate cuerpo a cuerpo ....[ ]
Conducir ....[ ]
Esgrima ....[ ]
Esquivar y Eludir ....[ ]
Fusil ....[ ]
Manejar maquinaria pesada ....[ ]
Motocicleta ....[ ]
Pelea ....[ ]
Pilotar (ala fija) ....[ ]
Pilotar (dirigible) ....[ ]
Pilotar (giro) ....[ ]
Pilotar (vehic. de empuje vect.) [ ]
Sigilo ....[ ]
Subfusil ....[ ]
Tiro con arco ....[ ]

TÉCNICA
Abrir cerraduras ....[ ]
Armería ....[ ]
Cibertecnología ....[ ]
Demoliciones ....[ ]
Diseño de ciberterminales ....[ ]
Disfraz ....[ ]
Electrónica ....[ ]
Falsificación ....[ ]
Farmacia ....[ ]
Fotografía y Filmación ....[ ]
Manejo de tanque criogénico ..[ ]
Mecánica aeronaútica ....[ ]
Mecánica de AV's ....[ ]
Mecánica básica ....[ ]
Mecánica de giros ....[ ]
Pintar y Dibujar ....[ ]
Primeros auxilios ....[ ]
Robar bolsillos ....[ ]
Seguridad electrónica ....[ ]
Tocar instrumento ....[ ]

Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]

REP ....[ ]
PP Actuales ..[ ]
Humanidad ..[ ]

IMPLANTES CIBERNÉTICOS

Tipo	PH	Coste
Total PH y Coste en Eurodólares		

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

VIDA PASADA, EQUIPO Y ARMAS

VIDA PASADA

Estilo

Vestuario ______________________

Pelo ______________________

Marcas ______________________

Etnia ______________________

Idioma ______________________

Entorno Familiar

Hermanos

♂ ☐ ♀ ☐

Motivaciones

Personalidad ______________________

Persona que más valoras ______________________

Lo que más valoras ______________________

Qué opinas sobre la gente ______________________

Posesión que más valoras ______________________

Acontecimientos

Un acontecimiento por cada año que superes los 16

AÑO	

EQUIPO

Tipo	Coste	Peso

ARMAS

Nombre	Clase	Precisión	Disimulo	Dispon.	Daño	Balas	VD	Fiab

© R. Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

vivientes alienados, la capacidad de ser "humano" no se puede presuponer. La Empatía es vital cuando se lidera, convence, seduce o se perciben emociones ocultas. La Empatía indica lo cerca que se está de la línea que separa a los seres humanos de los cibermonstruos de sangre fría (ver pág.73 para más detalles).

Humanidad: Es una medida de los efectos que produce la cibernética en tu capacidad para relacionarte con los demás seres vivos. Multiplica tu EMP por 10 para determinar cuántos puntos de Humanidad tienes. Escribe el resultado en el apartado correspondiente de tu Hoja de Personaje. Recuerda: por cada 10 puntos perdidos de Humanidad, perderás automáticamente 1 punto de Empatía. Esto puede ser un efecto grave para cualquiera de las habilidades relacionadas con la Empatía, a la vez que te puede conducir al borde de una psicosis cibernético-inducida.

"Lo muerto está muerto. Los repuestos son repuestos. Los tipos muertos son repuestos."
–Ripperjack

Tipo Corporal (TCO):

La Fuerza, la Resistencia y la Constitución se basan en el Tipo Corporal del personaje. El Tipo Corporal determina cuánto daño puedes recibir, qué peso puedes llevar o levantar, a qué distancia puedes lanzar algo (pág. 99), lo bien que te recuperas de un shock y cuanto daño adicional causas en los ataques físicos. El Tipo Corporal es importante para todos los tipos de personaje, pero más para los Mercenarios, Rockeros y Nómadas.

TIPOS CORPORALES Y PUNTOS

2 pts	Muy Débil
3-4 pts	Débil
5-7 pts	Medio
8-9 pts	Fuerte
10 pts	Muy Fuerte

Puedes transportar un peso igual a tu TCO por 10 en Kg. También puedes levantar 40 veces tu TCO en Kg.

Número de Salvación

El **Número de Salvación** de tu personaje es un valor igual a tu Tipo Corporal. Para hacer tiradas de salvación, debes obtener un valor igual o menor que este número con 1D10.

En *Cyberpunk* hay dos tipos de tiradas de Salvación:

Contra Aturdimiento: Cuando recibes daño en *Cyberpunk* o has sido expuesto a drogas conmocionadoras te pedirán que hagas una tirada de salvación contra Aturdimiento. Si la fallas caerás noqueado y no te podrás recuperar hasta que aciertes una tirada de salvación en el siguiente turno de combate. Puedes hacer una tirada de salvación cada turno hasta que tengas éxito.

Contra Muerte: Cuando estés herido mortalmente (consulta Tiroteo del Viernes por la Noche, pág. 104), o cuando tropieces con determinados tipos de veneno, necesitarás hacer una tirada de salvación contra **Muerte**. Si fallas la tirada, eres carne del Banco de Cuerpos.

Emplea un momento en encontrar el apartado del Número de Salvación y rellénalo.

Modificador del Tipo Corporal (MTC)

No todo el mundo encaja el daño de la misma manera. Por ejemplo, cuesta mucho más parar a Arnold el Terminator que a Arnold el Novato. Esto se refleja en el **Modificador del Tipo Corporal**, una bonificación especial que usa tu personaje para reducir los efectos del daño. El MTC se resta de cualquier daño que tu personaje reciba durante el combate.

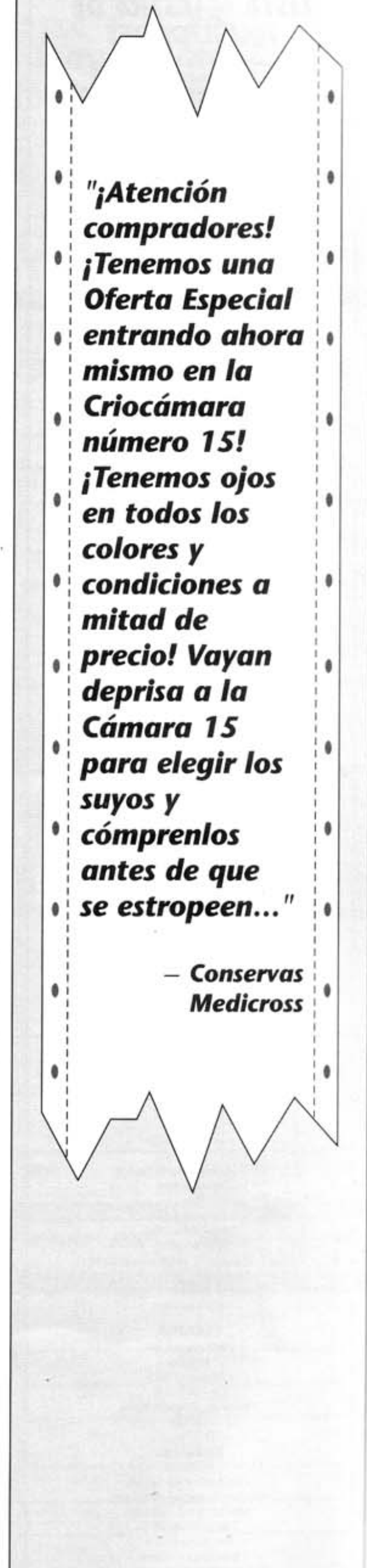
TABLA DE MTC

Muy Débil	-0
Débil	-1
Medio	-2
Fuerte	-3
Muy Fuerte	-4
Sobrehumano*	-5

* Posible sólo mediante cibernética.

Por ejemplo, digamos que recibes 10 puntos de daño. Si tuvieras un Tipo Corporal Muy Débil, te llevarías los 10 puntos. Pero con un TCO Muy Fuerte sólo recibirías (10-4=6) 6 puntos de daño.

Rellena el apartado de MTC de tu Hoja de Personaje. Recuerda: no importa la maquinaria que te pongas, asegúrate de seguir siendo de carne sólida en el interior.



LISTA MAESTRA DE HABILIDADES

CAPACIDADES ESPECIALES
Autoridad (Policía)
Chapuza (Técnico)
Credibilidad (Periodista)
Familia (Nómada)
Interface (Netrunner)
Liderazgo carismático (Rockero)
Moverse en la calle (Arreglador)
Recursos (Ejecutivos)
Sentido del Combate (Mercenario)
Técnica médica (Tecnomédico)

ATRACTIVO
Arreglo personal
Vestuario y Estilo

TIPO CORPORAL
Nadar
Proezas de fuerza
Resistencia

FRIALDAD
Conocimiento de la calle
Interrogatorio
Intimidar
Oratoria
Resistir torturas/Drogas

EMPATÍA
Entrevista
Interpretar
Liderazgo
Percepción humana
Persuasión y Labia
Seducción
Vida social

INTELIGENCIA
Advertir/Notar
Antropología
Biología
Botánica
Buscar libros
Composición
Conocer otro idioma
Conocimiento del sistema
Contabilidad
Cultura General
Diagnosticar enfermedades
Enseñar
Esconderse/Evadirse
Experto
Física
Geología
Historia
Juego
Matemáticas
Mercado de valores
Programar
Química
Supervivencia
Vigilar/Rastrear
Zoología

REFLEJOS
Armas cortas
Armas pesadas
Artes marciales
Atletismo
Baile
Combate cuerpo a cuerpo
Conducir
Esgrima
Esquivar y Eludir
Fusil
Manejar maquinaria pesada
Motocicleta
Pelea
Pilotar (ala fija)
Pilotar (dirigible)
Pilotar (giro)
Pilotar (vehículos de empuje vectorizado)
Sigilo
Subfusil
Tiro con arco

TÉCNICA
Abrir cerraduras
Armería
Cibertecnología
Demoliciones
Diseño de ciberterminales
Disfraz
Electrónica
Falsificación
Farmacia
Fotografía y Filmación
Manejo de tanque criogénico
Mecánica aeronáutica
Mecánica de AV´s
Mecánica básica
Mecánica de giros
Pintar o dibujar
Primeros auxilios
Robar bolsillos
Seguridad electrónica
Tocar instrumento

Personajes Rápidos, Sucios y Desechables

Pronto te darás cuenta de que el sistema de creación de personajes de *Cyberpunk* está diseñado para darte mucha flexibilidad. Puedes confeccionar el personaje como quieras, añadiendo muchísimos toques personales durante el proceso.

Pero cuando necesites generar una horda de pandilleros anónimos, no vas a invertir la misma cantidad de tiempo y energía. En vez de eso, necesitarás algo rápido y fácil que te ayude a crear suministros interminables de malos, para que tus personajes jugadores los sieguen como paja.

Los cinco pasos del **SISTEMA DE PERSONAJES RÁPIDOS** te permiten generar el gran surtido de guardias, asesinos, ejecutivos y tipos malos que se necesite. Una rápida incursión en Vida Pasada puede crear un pasado rápido y oscuro para completar tus rápidos y sucios PNJs. Así que sigue adelante, y cárgatelos. *¡¡¡Haremos más!!!.*

1er paso: Generar las Características

1) Tira 2D6 nueve veces, apuntando cada tirada. Si en una tirada sale 11 o más, vuelve a tirar. Pon una cifra en cada Característica hasta que estén todos completos.

2º paso: Elige Rol y Habilidades

1) Selecciona un Rol para el personaje. Escribe su Grupo de Habilidades por Profesión en el espacio adecuado, dividiendo cuarenta puntos entre esas habilidades.

2) Si el personaje es un Pnj importante, tira 2D10 adicionales y distribuye esos puntos entre cinco habilidades a tu elección.

3er paso: Elige Ciberequipo (págs. 76-79)

Los Mercenarios deben tirar 1D10 seis veces. Los demás sólo deben tirar tres veces. Si te sale el mismo resultado, tira otra vez.

1) Ciberópticos (tira 1D6)
- 1 Infrarrojos
- 2 Luz tenue
- 3 Cámara
- 4 Lanzadardos
- 5 Antideslumbrante
- 6 Sistema de puntería

2) Ciberbrazo con arma (tira otro D6)
- 1 Pistola media
- 2 Pistola ligera
- 3 Pistola media
- 4 Subfusil ligero
- 5 Pistola muy pesada
- 6 Pistola pesada

3) Ciberaudio (tira 1D6)
- 1 Wearman™
- 2 Radio
- 3 Dispositivo telefónico
- 4 Escucha amplificada
- 5 Editor de sonido
- 6 Conector de grabador digital

4) Nudillos de acero
5) Destripadores
6) Vampiros
7) Troceadores
8) Potenciador de reflejos (Kerenzikov)
9) Potenciador de reflejos (Sandevistán)
10) Nada

4º paso: Blindaje y Armamento

Tira 1D10 añadiendo el modificador correspondiente:

Res.	*Blindaje*	*Armamento*
1	Cuero pesado	Cuchillo
2	Chaleco blindado	Pistola ligera
3	Chaqueta blind. ligera	Pistola media
4	Chaqueta blind. ligera	Pistola pesada
5	Chaqueta blind. med.	Pistola pesada
6	Chaqueta blind. med.	Subfusil ligero
7	Chaqueta blind. med.	Fusil de asalto ligero
8	Chaqueta blind. pes.	Fusil de asalto med.
9	Chaqueta blind. pes.	Fusil de asalto pes.
10+	Metal Gear™	Fusil de asalto pes.

- Rockeros, Ejecutivos, Netrunners, Arregladores y Técnicos: sin modificador
- Nomadas y Policías: añadir +2 a la tirada
- Mercenarios: añadir +3 a la tirada

5º paso: Apúntalo

Rellena una hoja de PNj, como se muestra a continuación:

NOMBRE [ ] **ROL** [ ]

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] **REF** [/] **TEC** [ ] **FRI** [ ]
ATR [ ] **SUE** [ ] **MOV** [ ] **TCO** [ ]
EMP [/] **Carrera** [ ] **Salto** [ ] **Levantar** [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL [ ] **MTC** [ ]

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

Equipo cibernético

Capacidad Especial

Habilidades

Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE [ ] **ROL** [ ]

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] **REF** [/] **TEC** [ ] **FRI** [ ]
ATR [ ] **SUE** [ ] **MOV** [ ] **TCO** [ ]
EMP [/] **Carrera** [ ] **Salto** [ ] **Levantar** [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL [ ] **MTC** [ ]

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

Equipo cibernético

Capacidad Especial

Habilidades

Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE [ ] **ROL** [ ]

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] **REF** [/] **TEC** [ ] **FRI** [ ]
ATR [ ] **SUE** [ ] **MOV** [ ] **TCO** [ ]
EMP [/] **Carrera** [ ] **Salto** [ ] **Levantar** [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL [ ] **MTC** [ ]

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

Equipo cibernético

Capacidad Especial

Habilidades

Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE [ ] **ROL** [ ]

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] **REF** [/] **TEC** [ ] **FRI** [ ]
ATR [ ] **SUE** [ ] **MOV** [ ] **TCO** [ ]
EMP [/] **Carrera** [ ] **Salto** [ ] **Levantar** [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL [ ] **MTC** [ ]

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

Equipo cibernético

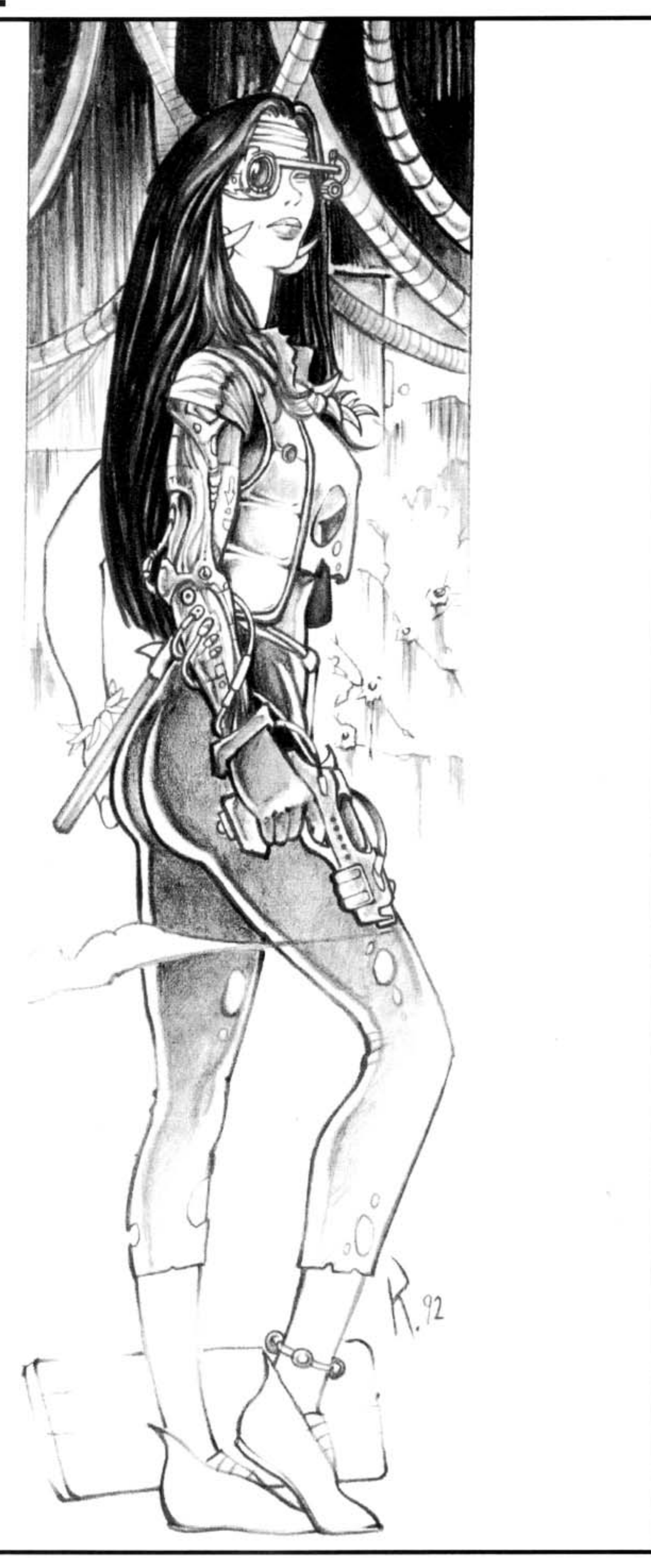
Capacidad Especial

Habilidades

Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

ROLES
PERSONAJES
VIDA PASADA
HABILIDADES
ARMAS
BLINDAJES
EQUIPO
CIBEREQUIPO
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING



"Recuerdo que me dijo que nació en Miami, aproximadamente en el 2004... Estaba segura de eso, porque todavía podía recordar lo que sucedió cuando los europeos bombardearon Washington con rocas y los proyectiles perdidos borraron Tampa del mapa..."

"Tenía unos increíbles ojos azules; claros y transparentes como cristales de Encaje y una sonrisa de portada de revista. Por supuesto, sus ojos eran unos Teknics 2350 y su sonrisa era realmente de una revista. Un buen trabajo de bioescultura. No importa lo real que fuera en el fondo. Todavía sigo enamorado de ella. Soy así."

–Johnny Silverhand



TODO EL MUNDO EN LA CALLE TIENE UNA HISTORIA. ¿CUÁL ES LA TUYA?

La manera de encontrarla es usando esta sección.

Desde estas páginas descubrirás tu pasado, tus enemigos, tus amigos y amantes. La Vida Pasada te dará las pistas que necesites para hacer que una persona trabaje para ti. También da al Árbitro algunas ideas para elaborar una aventura alrededor de un grupo de números.

CAPITULO 3 CUENTOS DE LA CALLE

Es como salir de la cápsula de clonación.

Tienes ahí de pie a esa persona a medio formar, goteando cieno. Tienes algunas Características, puede que hasta una vaga idea de dónde quieres llegar con el personaje, pero nada más.

¿Cómo hacer que esta hoja en blanco se convierta en un *Cyberpunk*?

Empieza con la Vida Pasada. Es un organigrama de "complicaciones para la trama" diseñado para ayudarte a dar a tu personaje de *Cyberpunk* un auténtico trasfondo dentro de un futuro sombrío. Sus siete secciones abarcan tus orígenes étnicos y nacionales, tu familia, amigos, enemigos, hábitos personales e incluso sucesos clave para cada año. Principalmente, tiene la finalidad de servir de guía; si encuentras algo que piensas que no encaja en lo que habías previsto para el personaje, puedes cambiarlo hasta que encaje. Usa la **Hoja de Personaje** para anotar tu Vida Pasada. Recuerda: *Cyberpunk* gira alrededor de la interpretación del personaje, así que haz uso de la información de tu Vida Pasada.

¡Es un generador de aventuras garantizado!

EMPIEZA AQUI

1) Orígenes y Estilo Personal

¿Cuál es tu apariencia y de dónde vienes?

ROPA Y ESTILO PERSONAL

En *Cyberpunk* eres lo que parezcas. La moda es acción y el estilo lo es todo. Tira 1D10 tres veces (una por columna) para decidir cuál es tu estilo.

Resultado	*Ropas*	*Peinado*	*Otros rasgos*
1	Cuero de motorista	Mohicano	Tatuajes
2	Vaqueros	Largo y rizado	Gafas de espejo
3	Traje corporativo	Corto y de punta	Cicatrices rituales
4	Mono	Suelto y despeinado	Guantes claveteados
5	Minifalda	Calvo	Anillo en la nariz
6	Alta costura	Rayado	Pendientes
7	Camuflaje	Teñido	Largas uñas
8	Ropas normales	Corto y bien peinado	Botas con tacón de aguja
9	Desnudo	Corto y rizado	Lentillas extrañas
10	Ropas de mendigo	Largo y liso	Mitones

ORIGENES ETNICOS

El mundo de *Cyberpunk* es multicultural y multinacional. El lugar de donde procedas determinará tu lenguaje natal, costumbres y fidelidades. Elige o tira una nacionalidad y después elige una lengua nativa entre las opciones de cada grupo étnico. Éste es tu lenguaje nativo, el cual hablas con +8. Adicionalmente también conoces la *jerga callejera*, que es una mezcla universal de inglés, francés, alemán, japonés y otra media docena de lenguas.

1 **Angloamericano** (inglés)
2 **Africano** (bantú, fante, kongo, ashanti, zulú y swahili)
3 **Japonés/Coreano** (japonés o coreano)
4 **Centroeuropeo/Soviético** (búlgaro, ruso, checo, polaco, ucraniano, eslovaco)
5 **Isleño del Pacífico** (micronesio, tagalo, polinesio, malayo, indonesio, hawaiano)
6 **Chino/Sudeste asiático** (birmano, cantonés, mandarín, tailandés, tibetano, vietnamita)
7 **Afroamericano** (inglés, habla negra)
8 **Hispanoamericano** (español, inglés)
9 **Centroamericano/Sudamericano** (español, portugués)
10 **Europeo** (francés, alemán, inglés, español, italiano, griego, danés, holandés, noruego, sueco, finés)

JERGA CALLEJERA

ALGUNOS TÉRMINOS POPULARES DEL SIGLO XXI

Cibernetizarse: implantarse tanto ciberequipo como sea posible antes de traspasar el Límite.
Conectarse: comprar ciberequipo por primera vez. Enchufarse a una máquina.
Cromado: fan del heavy metal del siglo XXI. Ver también Rock Cromático.
CHOOH²: jerga utilizada para denominar al alcohol que se utiliza como combustible. La inmensa mayoría de los vehículos del siglo XXI funcionan con una forma avanzada de alcohol que tiene una temperatura de combustión más alta que la del metanol.
Data Term: un puesto de información situado en las esquinas, con una pantalla, conexiones a la Red y teclado.
Drogas de Combate: cualquiera de las drogas de diseño creadas para mejorar la velocidad, resistencia y reflejos.
Endorfina: jerga para denominar a las endorfinas sintéticas, que son drogas de diseño que aumenta la velocidad de curación, reduce el cansancio y produce un efecto que sirve para recuperar fuerzas.
Exótico: un humano bioesculpido con elementos no humanos (pelaje, orejas largas, colmillos...)
Giro: helicóptero pequeño de una o dos plazas, utilizado principalmente para trabajos policiales y operaciones de asalto corporativas.
Hidro: jerga para denominar al combustible de hidrógeno, utilizado en el siglo XXI para propulsar un buen número de vehículos.
IA: Inteligencia Artificial; un ordenador con consciencia propia.
Input: novia.
Ir a OCT: viajar a la Órbita Cercana a la Tierra. Visitar una de las estaciones espaciales.
La Calle: el lugar en el que vives, por la noche. La Subcultura, lo Underground.
Matasanos: cirujano especializado en ciberequipo ilegal.
Netrun: interconectarse con la Red y utilizarla para reventar Fortalezas de Datos.
Nombre de Guerra: un apodo. El nombre con el que te conocen en la Calle.
Output: novio.
Pandillero: cualquier miembro de una banda, entusiasmado por el ciberequipo, las ropas de cuero y la violencia gratuita.
Polímero de un disparo: cualquier pistola plástica barata de 5 ó 6 mm.
Posadores: pandilla cuyos miembros adoptan la misma imagen, estilo o bioescultura.
Rock Cromático: una variedad de heavy metal caracterizada por sus ritmos sencillos y poderosos y sus letras violentas.
Rockero/a: músico o interprete que utiliza su arte para hacer afirmaciones políticas o sociales. No son lo mismo que las Estrellas del Rock, que suelen estar "vendidas" a las megacorporaciones y son apolíticas.
Ronin: mercenario o asesino a sueldo.
Samurai: asesino o mercenario corporativo, contratado para proteger las propiedades de la corporación o para atacar a otras corporaciones.
Teclado: jerga para denominar un terminal de interface con teclas.

2) Entorno Familiar

¿Quién eres y de dónde vienes? Todo el mundo en la calle tiene una historia y un pasado con el que intentan vivir. ¿Cuál es el tuyo?

CLASE FAMILIAR

Elige una o tira:

1 Ejecutivo corporativo
2 Director corporativo
3 Técnico corporativo
4 Grupo de Nómadas
5 Flotilla pirata
6 Banda criminal
7 Señores del crimen
8 Pobres en una Zona de Combate
9 Vagabundos
10 Familia de megaurbanización

Pasa a ***PADRES***

PADRES

Elige una o tira:

1-6 Ambos están vivos. Pasa a ***SITUACIÓN FAMILIAR.***
7-10 Algo ha sucedido a uno o a ambos. Pasa a ***ALGO LES SUCEDIÓ A TUS PADRES.***

ALGO LES SUCEDIÓ A TUS PADRES

Elige una o tira:

1 Tus padres murieron en la guerra.
2 Tus padres murieron en un accidente.
3 Tus padres fueron asesinados.
4 Tus padres tienen amnesia y no te recuerdan.
5 Nunca conociste a tus padres.
6 Tus padres están escondidos para protegerte.
7 Por seguridad, te dejaron con tus parientes.
8 Creciste en la Calle y nunca has tenido padres.
9 Tus padres te dieron en adopción.
10 Tus padres te vendieron.

Pasa a ***SITUACIÓN FAMILIAR***

SITUACIÓN FAMILIAR

Elige una o tira:

1-6 La situación familiar está en peligro y te arriesgas a perderlo todo (si no lo has hecho ya) Pasa a ***TRAGEDIA FAMILIAR.***
7-10 La situación familiar está bien, incluso si tus padres están desaparecidos o muertos. Pasa a ***AMBIENTE DE LA NIÑEZ.***

TRAGEDIA FAMILIAR

Elige una o tira:

1 Tu familia lo perdió todo por una traición.
2 Tu familia lo perdió todo debido a una mala administración.
3 Tu familia está exiliada o ha sido expulsada de su hogar, nación o Corporación de origen.
4 Tu familia está en prisión y sólo tú escapaste.
5 Tu familia desapareció. Eres el único miembro que queda.
6 Tu familia fue asesinada o murió y tú fuiste el único superviviente.
7 Tu familia está implicada en una conspiración, organización o asociación a gran escala, como por ejemplo una familia del crimen o un grupo revolucionario.
8 Tu familia se dispersó debido a una desgracia.
9 Tu familia está inmersa en una enemistad hereditaria que ha durado varias generaciones.
10 Eres el heredero de una deuda familiar; debes saldar esta deuda antes de que influya en tu vida.

Pasa a ***AMBIENTE EN LA NIÑEZ***

AMBIENTE EN LA NIÑEZ

***Tu niñez la pasaste* (Elige una o tira):**

1 En la Calle sin la supervisión de ningún adulto.
2 En un tranquilo barrio corporativo.
3 En un Grupo Nómada, de ciudad en ciudad.
4 En una barriada que fue de alto nivel, ahora en decadencia.
5 En una Zona Corporativa en el centro de la ciudad.
6 En el corazón de una Zona de Combate.
7 En un pequeño pueblo o localidad lejos de la ciudad.
8 En una megaurbanización.
9 En un Grupo pirata acuático.
10 En una granja o puesto de investigación corporativo.

Pasa a ***HERMANOS***

HERMANOS

Puedes tener hasta 7 hermanos o hermanas.

Tira 1D10; si sacas de 1-7, el resultado será el número de hermanos que tienes. De 8-10, eres hijo único. Para cada hermano o hermana:

1) Tira 1D10. Par: es masculino. Impar: es femenino.

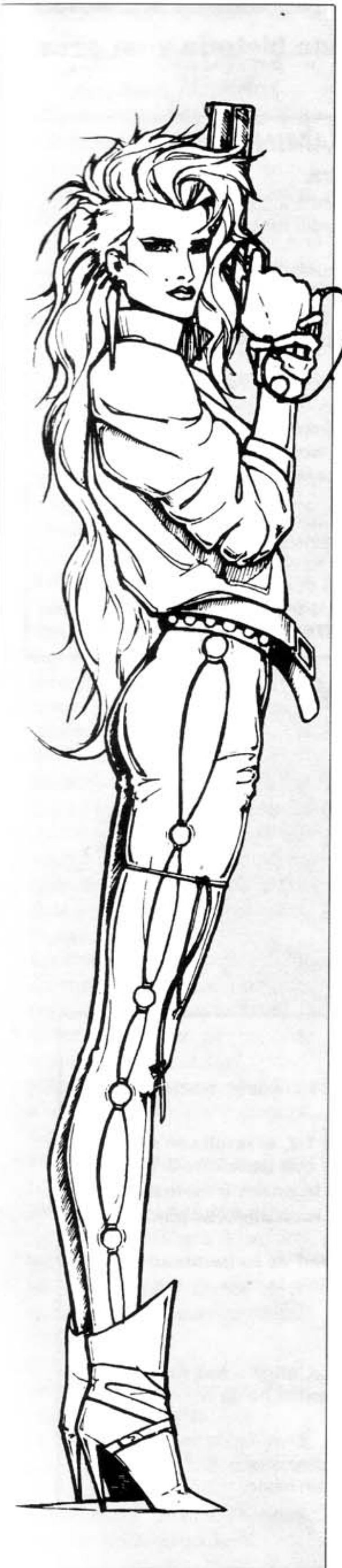
2) Tira para ver la edad de tu hermano o hermana con respecto a la tuya.

1-5 = mayor.
6-9 = menor.
10 = gemelos.

3) Para cada hermano, elige o haz una tirada para ver sus sentimientos hacia ti:

1-2 No le gustas.
3-4 Le gustas.
5-6 Ni le gustas ni le disgustas.
7-8 Te adora como a un héroe.
9-10 Te odia.

Ve a ***MOTIVACIONES***



3) Motivaciones

¿Qué te hace moverte? ¿Apoyarás a tus amigos o irás por tu cuenta? ¿Qué es importante para ti?

RASGOS DE PERSONALIDAD

Elige una o tira:

1 Tímido y reservado.
2 Rebelde, antisocial y violento.
3 Arrogante, orgulloso y frío.
4 Caprichoso, temerario y testarudo.
5 Nervioso, quisquilloso y delicado.
6 Serio y estable.
7 Idiota y atolondrado.
8 Soplón y falso.
9 Intelectual e independiente.
10 Amigable y extrovertido

PERSONA QUE MAS VALORAS

Elige una o tira:

1 Tu padre (o madre).
2 Hermano o hermana.
3 Amante.
4 Amigo.
5 Tú mismo.
6 Una mascota.
7 Profesor o mentor.
8 Un personaje público.
9 Un héroe personal.
10 Nadie.

¿QUE VALORAS MAS?

Elige una o tira:

1 El dinero.
2 El honor.
3 Tu palabra.
4 La honestidad.
5 El conocimiento.
6 La venganza.
7 El amor.
8 El poder.
9 Pasarlo bien.
10 La amistad.

¿QUÉ OPINAS ACERCA DE LA MAYORÍA DE LA GENTE?

Elige una o tira:

1-2 Eres neutral.
3 Te gusta casi todo el mundo.
4 Odias a casi todo el mundo.
5 Las personas son herramientas. Úsalas para conseguir tus metas y deséchalas.
6 Cada persona es un individuo valioso.
7 La gente son obstáculos que hay que destruir si se interponen.
8 La gente no es digna de confianza. No dependas de nadie.
9 Aniquílalos y deja el lugar para las cucarachas.
10 La gente es maravillosa.

TU POSESION MAS VALIOSA

Elige una o tira:

1 Un arma.
2 Una herramienta.
3 Una prenda de vestir.
4 Una fotografía.
5 Un libro o diario.
6 Una grabación.
7 Un instrumento musical.
8 Una joya.
9 Un juguete.
10 Una carta.

VE A ACONTECIMIENTOS

4) Acontecimientos.

Sabes de dónde vienes y cuál es tu aspecto. Ahora vamos a echar un vistazo a los acontecimientos principales que te han hecho ser lo que eres. Tira 2D6+16 para determinar la edad de tu personaje o elige cualquier edad a partir de 16. Por cada año en que la edad de tu personaje supere los 16 años, tira 1D10, mira la tabla de abajo y ve a la sección de Vida Pasada que se indique. Lo que se diga ahí es el acontecimiento principal que influyó en la vida de tu personaje en ese año. Cuando lo hayas hecho, vuelve aquí y tira para ver el acontecimiento más importante del año siguiente.

1-3	**Grandes problemas, grandes éxitos.**
4-6	**Amigos y enemigos.**
7-8	**Enredos románticos.**
9-10	**No sucedió nada ese año.**

4 (a) Grandes Problemas, Grandes Éxitos.

Vivir en el Límite significa afrontar grandes riesgos. Este año tuviste importantes oportunidades. ¿Te reportaron beneficios o te hundiste en la calle? Tira 1D10. Con un resultado par, tuviste éxito. Con una tirada impar, recibiste un buen golpe.

¡DESASTRE!

Tira 1D10:

1 **Pérdida o deuda financiera:** Tira 1D10 por 100. Has perdido esta cantidad en Eurodólares. Si no puedes saldarla ahora, tienes una deuda que pagar, en dinero o en sangre.

2 **Prisión:** Has estado en la cárcel o te han retenido como rehén (a tu elección). Tira 1D10 para ver la duración de tu aprisionamiento en meses.

3 **Enfermedad o adicción:** Durante este tiempo, has contraído una enfermedad o un hábito hacia las drogas. Como resultado, pierdes 1 punto de REF permanentemente.

4 **Traición:** De alguna manera te han apuñalado por la espalda. Tira otro D10. 1-3, te han chantajeado. 4-7, se reveló un secreto. 8-10, fuiste traicionado por un amigo íntimo en un romance o en tu trabajo.

5 **Accidente:** Tuviste un terrible accidente. Tira 1D10. 1-4, quedaste desfigurado terriblemente y debes restar -5 de tu ATR. 5-6, permaneciste hospitalizado durante 1D10 meses ese año. 7-8, has perdido 1D10 meses de memoria ese año. 9-10, tienes pesadillas constantes (80% de probabilidad cada noche) sobre el accidente y despiertas gritando.

6 **Amante, amigo o pariente asesinado:** Perdiste a alguien que te importaba de verdad. 1-5, murió accidentalmente. 6-8, fue asesinado por unos individuos desconocidos. 9-10, fue asesinado y sabes quién lo hizo. Sólo necesitas las pruebas.

7 **Acusación falsa:** Fuiste acusado. Tira 1D10. 1-3, la acusación es de robo. 4-5, es de cobardía. 6-8, es de asesinato. 9, es de violación. 10, es de mentira o de traición.

8 **Perseguido por la Ley:** La ley te persigue por crímenes que puede que hayas (o no) cometido (a tu elección). Tira 1D10. 1-3, sólo te busca una pareja de policías locales. 4-6, te busca toda la fuerza local. 7-8, te persigue la policía o milicia estatal. 9-10, te sigue el FBI o una fuerza policial nacional equivalente.

9 **Perseguido por una Corporación:** Has hecho enfadar a algún ejecutivillo. Tira 1D10. 1-3, es una pequeña firma local. 4-6, es una Corporación más grande con oficinas por todo el estado. 7-8, es una gran Corporación nacional con agentes en las ciudades más importantes del país. 9-10, es una gran multinacional con ejércitos, ninjas y espías por todas partes.

10 **Incapacitación física o mental:** Has experimentado algún tipo de colapso físico o mental. Tira 1D10. 1-3, es algún tipo de desorden nervioso, probablemente producido por una bioplaga. Pierdes 1 punto de REF. 4-7, es alguna clase de problema mental; sufres ataques de ansiedad y fobias. Pierdes 1 punto de FRI. 8-10, es una psicosis importante. Oyes voces, eres violento, irracional, depresivo. Pierdes 1 punto de FRI y otro de REF.

Ve a ***¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?***

TIENES SUERTE

Tira 1D10:

1 **Hiciste un contacto poderoso** en el Gobierno de la ciudad. Tira 1D10. 1-4, es en el Departamento de Policía. 5-7, es en la Oficina del Fiscal del Distrito. 8-10, es en la Oficina del Alcalde.

2 **Ganancia financiera inesperada:** Tira 1D10 por 100 para hallar el importe en Eurodólares.

3 **Éxito** en el trabajo o en los negocios. Tira 1D10 por 100 para hallar el importe en Eurodólares.

4 **Encuentras un Sensei (maestro).** Empiezas con +2 o suma +1 en una habilidad de Artes Marciales a tu elección.

5 **Encuentras un profesor:** suma +1 a cualquier habilidad basada en INT, o empieza una con +2.

6 **Un poderoso Ejecutivo** te debe un favor.

7 **Trabas amistad con un Grupo local de Nómadas.** Puedes pedirles un favor por mes, lo que equivale a una Capacidad Especial de Familia de +2.

8 **Te haces amigo de alguien de la Policía.** Puedes utilizarle para conseguir información reservada, lo que equivale a un Conocimiento de la Calle de +2 en cualquier situación relacionada con la Policía.

9 **Agradas a una banda local** (quién sabe por qué. Son pandilleros ¿no?). Puedes pedirles un favor por mes, lo que equivale a una Capacidad Especial de Familia de +2. Pero no les presiones.

10 **Encuentras un profesor para el combate.** Suma +1 a una habilidad en armas con excepción de Artes Marciales o Pelea, o comienza una habilidad de combate nueva con +2.

Vuelve a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE***

¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?

Elige una o tira:

1-2 Limpiar tu nombre.
3-4 Vivir con ello y tratar de olvidarlo.
5-6 Perseguir a los responsables y hacerles pagar por ello.
7-8 Conseguir lo que es tuyo por derecho.
9-10 Salvar, si es posible, a cualquier persona implicada en la situación.

Vuelve a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE***

4 (b) Amigos y Enemigos.

Vivir en el Límite significa no hacer las cosas a medias. Tus amigos son íntimos y tus enemigos, encarnizados. Si estás aquí es porque este año tu vida social dio un giro brusco (¿a peor?). Tira 1D10, de 1-5 hiciste un amigo. Con 6-10, hiciste un enemigo.

HAZ UN ENEMIGO

Te has enfrentado a alguien. Los enemigos son un modo de vida en *Cyberpunk*, así que no te saltes este paso. Por cada enemigo, elige o tira para averiguar su sexo.
PAR=Masculino
IMPAR=Femenino

Este enemigo es (elige una o tira):

1 Un ex-amigo.
2 Un ex-amante.
3 Un pariente.
4 Un enemigo de la niñez.
5 Una persona que trabaja para ti.
6 Una persona para la que trabajas.
7 Un socio o compañero de trabajo.
8 Un miembro de una banda.
9 Un ejecutivo de una Corporación.
10 Un funcionario del Gobierno.

Pasa a ***LA CAUSA***

LA CAUSA

Esta enemistad comenzó cuando uno de vosotros (elige una o tira):

1 Hizo que el otro perdiese su prestigio o status.
2 Causó la pérdida de un amante, amigo o pariente.
3 Provocó una importante humillación.
4 Acusó al otro de cobardía o de cualquier otro defecto personal.
5 Causó una invalidez física: (tira 1D6. 1-2: pérdida de un ojo. 3-4: pérdida de un brazo. 5-6: marcado con cicatrices).
6 Abandonó o traicionó al otro.
7 Rechazó la oferta de trabajo o de amor del otro.
8 Simplemente no os gustáis.
9 Fue un rival amoroso.
10 Frustraste un plan del otro.

Pasa a ***¿QUIÉN ESTÁ MOLESTO?***

¿QUIÉN ESTÁ MOLESTO?

Elige uno o tira:

1-4 Te odia.
5-7 Lo/la odias.
8-10 El sentimiento es mutuo.

Pasa a ***¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?***

¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?

Si los dos os encontráis frente a frente, al individuo ofendido le gustaría (elige una o tira):

1-2 Dejarse llevar por una cruel rabia asesina y cortarle la cabeza a su enemigo.
3-4 Evitar esa escoria.
5-6 Apuñalarle indirectamente por la espalda.
7-8 No hacer caso de la escoria.
9-10 Atacarle verbalmente.

Pasa a ***¿QUÉ PUEDE LANZAR CONTRA TI?***

¿QUÉ PUEDE LANZAR CONTRA TI?

¿Qué clase de fuerzas puede poner sobre la mesa tu enemigo para pararte? (Elige una o tira):

1-3 Sólo a sí mismo.
4-5 Él mismo y unos cuantos amigos.
6-7 Toda una banda.
8 Una Corporación pequeña.
9 Una gran Corporación.
10 Toda una Agencia del Gobierno.

Vuelve a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE***

HAZ UN AMIGO

Tuviste suerte e hiciste un nuevo amigo (un acontecimiento extraño en el mundo de Cyberpunk). Por cada nuevo amigo, elige o tira 1D10 para averiguar su sexo.
PAR=Masculino
IMPAR=Femenino
Elige o tira para ver cómo es tu relación con este amigo:

1 Es para ti como un hermano/a mayor.
2 Es para ti como un hermano/a menor.
3 Un profesor o mentor.
4 Un socio o compañero de trabajo.
5 Un viejo amante (elige cuál).
6 Un viejo enemigo (elige cuál).
7 Es para ti como un padre adoptivo.
8 Un pariente.
9 Un viejo amigo de la infancia reencontrado.
10 Lo conociste debido a un interés mutuo.

Vuelve a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE***

¿Quién es esta persona? Pasa a Estilo Personal (Pag. 34) y Motivaciones (Pag. 36) y haz unas cuantas tiradas para ver cómo es tu amigo o enemigo.

4 (c) Vida Amorosa.

Hay más cosas en la vida aparte del combate y las dificultades. El romance también forma parte de la vida en el Límite. Si estás aquí, tendrás algo de acción amorosa como acontecimiento principal de este año. Empieza buscando ¿COMO FUNCIONÓ?, más abajo:



¿COMO FUNCIONÓ?

Tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente:

- 1-4 Asunto amoroso feliz (vuelve a ***ACONTECIMIENTOS***)
- 5 ***ASUNTO AMOROSO TRÁGICO.***
- 6-7 ***ASUNTO AMOROSO CON PROBLEMAS.***
- 8-10 Rollos rápidos y citas calientes (vuelve a ***ACONTECIMIENTOS***)

ASUNTO AMOROSO CON PROBLEMAS

Elige una o tira:

1. Los amigos/familiares de tu amante te odian.
2. Los amigos/familiares de tu amante harán cualquier cosa para quitarte de enmedio.
3. Tus amigos/familiares odian a tu amante.
4. Uno de vosotros tiene un rival amoroso.
5. De algún modo estáis separados.
6. Peleáis constantemente.
7. Sois rivales profesionales.
8. Uno de vosotros es extremadamente celoso.
9. Uno de los dos le está poniendo los cuernos al otro.
10. Tenéis familias y ambientes incompatibles.

Pasa a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE.***

ASUNTO AMOROSO TRÁGICO

Elige una o tira:

1. Tu amante murió en un accidente.
2. Tu amante desapareció misteriosamente.
3. La relación no funcionó.
4. Se interpuso entre vosotros una venganza o una meta personal.
5. Tu amante fue secuestrado/a.
6. Tu amante enloqueció.
7. Tu amante se suicidó.
8. Tu amante murió en una pelea.
9. Un rival te quitó de enmedio.
10. Tu amante fue encarcelado o exiliado.

Pasa a ***SENTIMIENTOS MUTUOS***

SENTIMIENTOS MUTUOS

Elige uno o tira:

1. Todavía te quiere.
2. Todavía lo/la quieres.
3. Todavía os queréis.
4. Lo/la odias.
5. Te odia.
6. Os odiáis.
7. Sois amigos.
8. No queda nada; todo acabó.
9. Te gusta pero él/ella te odia.
10. Le gustas pero tú lo/la odias.

Vuelve a ***ACONTECIMIENTOS Y TIRA POR EL AÑO SIGUIENTE.***

¿Mereció la pena? Pasa a Estilo Personal (Pag. 34) y a Motivaciones (Pag. 36) y haz unas cuantas tiradas para ver cómo era tu amante y qué harías si pasara otra vez por tu vida. Con tu suerte, puede suceder.



"¿Dices que ya has hecho esto antes?"
Silencio. A continuación, "sí".
Una larga pausa. Un chasquido. Un crujido. Un chasquido.
"¿Estás seguro?"
"Sí".
Una larga pausa... Un chasquido. Un zumbido. Un chasquido. "Eh... ¿Ice?".
"Ripper, cállate antes de que cruce un cable y destruya media ciudad en un accidente termonuclear".
"Ehh... De acuerdo". Un chasquido. Un zumbido. Un crujido.

CAPÍTULO 4

EN ACCIÓN

Tiradas de Habilidad

Casi siempre, tu personaje será capaz de hacer sin ninguna dificultad la mayoría de las acciones corrientes; andar, hablar, abrir sin problemas una lata de *Complejo Proteínico 35*... Pero hay ciertas cosas que exigen que el personaje haga una **Tirada de Habilidad** para ver si puede hacer lo que quiere.

Dificultades de Referencia

El Árbitro clasificará cada tarea con una clasificación que puede ir de **Fácil** a **Casi Imposible**. Cada clasificación tiene un valor numérico correspondiente, llamado **Dificultad**.

DIFICULTAD DE LAS TAREAS	
Fácil	+10
Media	+15
Difícil	+20
Muy difícil	+25
Casi imposible	+30

Cómo Hacer Tu Mejor Intento

Cuando hagas una Tirada de Habilidad, primero determina cuál de tus Características es la más apropiada para realizar la acción. Por ejemplo, si intentases hacer el pino, la Característica apropiada sería REF. Si estuvieras descifrando un código, INT sería la mejor.

Lo siguiente, si tienes una Habilidad relacionada con la tarea a ejecutar, suma esta Habilidad a la Característica. Sólo debes aplicar una Habilidad cada vez a una tarea. El tema de las Habilidades (y cómo conseguirlas) está en las págs. 42-54, pero ahora sólo vamos a enseñarte el concepto de tareas.

Finalmente, tira 1D10 y halla la suma total de tu tirada, tu Característica y la Habilidad elegida. Compara el total con la dificultad de la tarea (que determina el árbitro). **Si el total es igual o mayor, has tenido éxito; si es menor, has fallado.**

Por ejemplo: Johnny Silverhand necesita entrar en una habitación cerrada. Es una tarea que el Árbitro considera que exige algún entrenamiento. Como mínimo tiene una Dificultad de 15. La Característica más apropiada de Johnny es TEC, ya que esta tarea requiere la manipulación de un objeto mecánico. Johnny no tiene mucho en TEC (sólo +3, suficiente para cambiar las cuerdas de su guitarra y conectarla a su amplificador). Pero además, cuando Johnny escogió sus Habilidades a Elección, eligió Abrir Cerraduras con un +3. Esto le da una Habilidad Base de +6. Para abrir esa cerradura, Johnny necesitará conseguir un resultado en su tirada de 9 ó 10.

¿CUANTO TIEMPO TARDARÁ?

Algunos ejemplos:

Arreglar un aparato electrónico simple	5 min.
Arreglar un aparato electrónico complejo	20 min.
Arreglar un arma	5 min.
Arreglar un láser, táser, máser	10 min.
Arreglar una rueda	5-6 min.
Arreglar un motor	10-20 min.
Reconstruir un motor	2 días.
Buscar un objeto escondido	2-5 min.
Abrir una cerradura mecánica sencilla	1-2 min.
Abrir una cerradura mecánica compleja	5-10 min.
Abrir una cerradura electrónica sencilla	3-4 min.
Abrir una cerradura electrónica compleja	5-10 min.
Examinar una base de datos	5-20 min.
Diseñar un ciberterminal	1-3 días.
Ponerse un disfraz	3 min.

¿TE SIENTES AFORTUNADO?

Recuerda: puedes utilizar puntos de Suerte para mejorar una tirada. Puedes usar alguno o todos tus puntos de SUERTE para hacer esto, hasta haber consumido su cantidad total por cada sesión de juego, anunciando, antes de hacer la tirada, tu intención de utilizar esos puntos de SUERTE.

Modificadores a la Dificultad

Reparación compleja	+2
Reparación muy compleja	+4
"Nunca se ha hecho antes"	+6
No tienes los repuestos apropiados	+2
No tienes las herramientas apropiadas	+3
Herramientas, armas o vehículos desconocidos	+4
Bajo tensión	+3
Sufriendo un ataque	+3 o +4
Herido	+2 a +6
Borracho, drogado o cansado	+4
Entorno hostil	+4
Entorno muy hostil	+6
Carencia de instrucciones para la tarea	+2
Todos los demás personajes están incordiando mientrar intentas hacer la tarea	+3
Nunca has realizado esa tarea antes	+1
Con acrobacias difíciles	+3
Con acrobacias muy difíciles	+4
Con acrobacias imposibles	+5
Información escondida, secreta u confusa	+3
Pista bien escondida, puerta secreta, etc...	+3
Programa complejo	+3
Programa muy complejo	+5
Cerradura compleja	+3
Cerradura muy compleja	+5
Objetivo en guardia o alerta	+3
Area muy iluminada	+3
Luz insuficiente	+3
Oscuridad absoluta	+4
Intentar una tarea en secreto mientras te observan	+4



Tareas Opuestas

Si estás haciendo un intento contra otro personaje jugador, tu oponente combinará su Característica y Habilidad mas adecuadas para intentar evitar tu acción, y sumará a ese valor la tirada de 1D10. Gana aquél que obtiene el resultado mayor en su tirada total. En caso de empate, el vencedor será el defensor.

Modificadores a la Dificultad

Los Modificadores a la Dificultad son valores que se suman a la dificultad de una tarea, que reflejan condiciones adversas o problemas adicionales. Los modificadores funcionan mejor cuando estás tratando con situaciones delicadas y peliagudas, situaciones en las que se deben realizar tareas a vida o muerte. En esos momentos, los jugadores querrán conseguir cualquier ventaja y una decisión tan simple como "la tarea es Muy Difícil" creará más fricciones de las que merece. En ese instante, probablemente querrás aclarar los pasos de la tarea creando una Dificultad mediante la suma de modificadores. Además, los modificadores te permitirán, como Árbitro, determinar la dificultad relativa de hacer algo y el efecto de las condiciones imperantes.

> ***Incluso los mejores a veces la cagan. Incluso tú.***
> ***–La Dirección***

Fallo Automático, Éxito Crítico

Con una tirada de **1** (sin tener en cuenta modificadores), has **fallado**. Tira 1D10 adicional y mira el resultado en la **Tabla de Pifias** (pág. 43) para ver qué pasa (si es que pasa algo).

Una tirada sin modificador de **10** es un **éxito crítico.** Tira 1D10 adicional y *súmalo* a tu tirada original. Esto se da cuando tienes suerte y llevas a cabo con éxito algo que no tenías oportunidad de haber hecho normalmente.

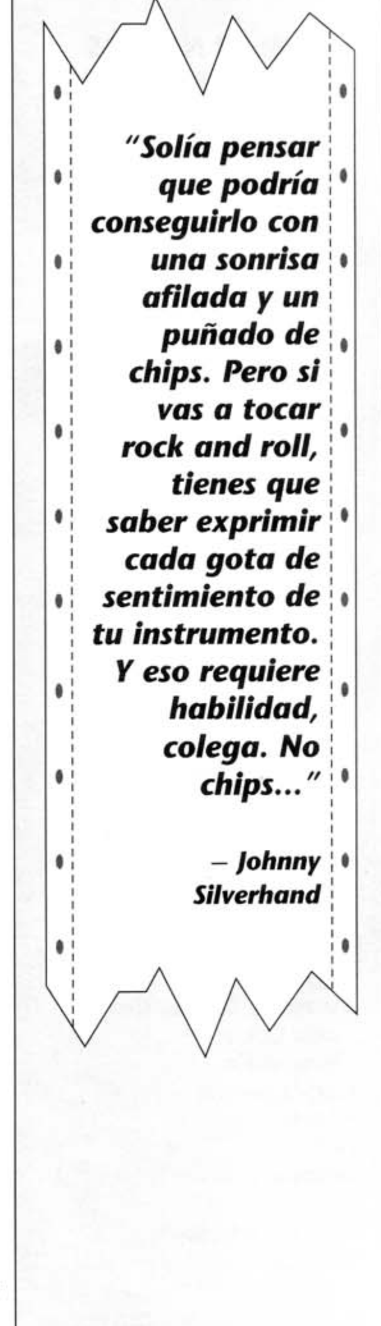
Habilidades

Las habilidades se utilizan para aumentar tu capacidad de realizar ciertas tareas. Representan las actividades en las que has empleado tiempo, para aprenderlas y probablemente dominarlas (a diferencia de tus Características, que son la aptitud natural de hacer algo). Por ejemplo, si tuvieras unos buenos REF, probablemente podrías aprender a conducir un coche fácilmente. Pero no sabrías cómo hasta que adquirieras la habilidad de *Conducir*. Cada habilidad está relacionada con alguna de tus características básicas. Por ejemplo, la habilidad de *Armas Cortas* está relacionada con los REF del personaje. Las habilidades siempre varían entre 0 y 10, siendo 1 el nivel de "novato" en el conocimiento y 10 el nivel de "maestro" de la habilidad. Las habilidades están descritas desde la página 46 a la 53, con todas las explicaciones y notas pertinentes. Adicionalmente, los jugadores

TABLA DE PIFIAS

ÁREA	RESULTADO DE LA TIRADA
REFLEJOS (Combate)	1-4 No pifias. Sólo te haces un lío. 5 Se te cae el arma. 6 El arma se descarga (haz una tirada de fiabilidad para armas no automáticas) o das a algo inofensivo. 7 El arma se encasquilla (haz una tirada de fiabilidad para armas no automáticas) o cae al suelo durante 1 turno. 8 Te las apañas para herirte a tí mismo. Tira la localización. 9-10 Te las apañas para herir a un miembro de tu propio grupo.
REFLEJOS (Habilidades Atléticas)	1-4 No pifias. Sólo te haces un lío y haces el idiota. 5-7 Fallas miserablemente. Recibes 1 punto de daño menor (torcedura, caída, tropezón) y además haz una Tirada de Salvación contra Aturdimiento. 8-10 Fallas estrepitosamente. Si es una acción física, recibes 1D6 puntos de daño por caída o tirón muscular. Además, haz una Tirada contra Aturdimiento con -1.
TÉCNICA (Reparar o crear)	1-4 No pifias. Simplemente no puedes mantenerlo entero. 5-7 No sólo fallas, lo empeoras. Tiras las herramientas o pierdes tu llave inglesa y dañas aún más la cosa en la que estás trabajando. Aumenta la Dificultad en 5 ptos e inténtalo de nuevo. 8-10 Guau. Te lo has cargado. dañaste el aparato o creación y quedó irreparable. Compra uno nuevo.
EMPATÍA (Convencer, Labia, Seducir)	1-4 No pifias. Simplemente no se lo tragan. 5-6 Demasiado para tus habilidades de relación. No sólo no les convences, sino que les dejas totalmente fríos (-4 a la siguiente tirada de EMP) a cualquier sugerencia que puedas hacer. 7-10 Guau. La armaste. No sólo no les convenciste, sino que ahora se oponen violentamente a cualquier cosa que quieras hacer. Tira 1D10. De 1 a 4, intentarán causarte daño físico.
INT (Comprender, Notar, Captar Pistas)	1-4 No pifias. Simplemente no sabes cómo hacerlo. No sabes lo que pasa. Continúas, totalmente ajeno a los asuntos importantes. 5-7 No sabes nada de lo que pasa y no tienes ni siquiera una pista para hacer algo al respecto. Haz una tirada de Percepción para ver si alguien se da cuenta de lo estúpido que eres. 8-10 Guau. No te enteras de nada. No sólo no sabes lo que pasa o cualquier cosa acerca del tema, sino que además todo el mundo sabe lo ignorante que eres.

Importante: Es necesario que una de las Habilidades por Profesión de tu personaje sea su Capacidad Especial (pág. 56). Estas habilidades son únicas para cada clase de personaje y reflejan capacidades y recursos que sólo posee esa clase en particular. Por ejemplo, la Autoridad de los Policías, que les permite hacer uso del peso y del poder de la ley, o el Liderazgo Carismático que permite al Rockero hacer que una multitud se reúna o amotine. El número de puntos que pongas en tu Capacidad Especial reflejará tu posición en tu campo elegido y el desarrollo de tu habilidad en la profesión concreta. Por ello, tu Capacidad Especial también determina con cuánto dinero empiezas (pág. 58).



pueden optar por inventarse sus propias habilidades (ver Inventar Nuevas Habilidades, pág. 54).

Habilidades Iniciales

Hay dos clases de Habilidades iniciales: el ***Grupo de Habilidades por Profesión*** y las ***Habilidades a Elección***:

El **Grupo de Habilidades por Profesión** es un conjunto de habilidades que tu personaje conoce como parte de su profesión. Son imprescindibles (los Rockeros saben cómo tocar los instrumentos, los Mercenarios saben cómo disparar armas, etc). **Un personaje recibe, al comenzar, 40 ptos para distribuir entre sus 10 Habilidades por Profesión y no debe usar esos puntos en sus Habilidades a Elección, aunque más tarde podrá utilizar Puntos de Perfeccionamiento (pág. 54) para mejorar una Habilidad por Profesión. No tienes por qué poner puntos en todas tus Habilidades por Profesión (pero es una buena idea, quién sabe).**

Evidentemente, te sentirás tentado a distribuir esos Puntos por Profesión de tal manera que te conviertan en una superestrella adinerada, pero recuerda que un Rockero con mucho *Liderazgo Carismático* pero sin habilidades como Tocar Instrumento encontrará que las cosas se le pueden poner muy feas. Podrán amarte, pero pagaron 60 Eurodólares por las entradas, así que hazlo bien.

Ejemplo: Como Rockero, Johnny Silverhand empezó con lo siguiente:

Liderazgo Carismático ....+6
Advertir/Notar ....+3
Interpretar ....+5
Estilo...+4
Composición ....+4
Pelea...+2
Tocar Instrumento............................+5
Conocimiento de la Calle..................+3
Persuasión ....+5
Seducción ....+3
TOTAL...***40***

CREAR NUEVOS TIPOS DE PERSONAJE

Elige 9 habilidades (que no sean capacidades especiales) para que sean tus Habilidades por Profesión. Deberían ser habilidades directamente relacionadas con lo que el personaje hace para vivir; por ejemplo, un Rockero no tendría Neurocirugía como Habilidad por Profesión. Ahora elige o crea una Capacidad Especial con ayuda del Árbitro. Divide 40 puntos entre esas 10 habilidades.

MODELO/ACTRIZ
Posar
Arreglo Personal
Cultura general
Fotografía y Filmación
Interpretar
Notar
Persuasión
Seducción
Vestuario y Estilo
Vida Social

POLITICO
Liderazgo Carismático
Buscar Libros
Composición
Cultura general
Historia
Notar
Oratoria
Persuasión
Vestuario y Estilo
Vida Social

HABILIDADES POR PROFESIÓN

ARREGLADOR
Moverse en la Calle
Advertir/Notar
Abrir Cerraduras
Armas Cortas
Cuerpo a Cuerpo
Falsificación
Intimidar
Pelea
Persuasión
Robar Bolsillos

EJECUTIVO
Recursos
Advertir/Notar
Arreglo Personal
Buscar Libros
Cultura general
Mercado de Valores
Percepción Humana
Persuasión
Vestuario y Estilo
Vida Social

MERCENARIO
Sentido del Combate
Advertir/Notar
Armas Cortas
Armería
Atletismo
Cuerpo a Cuerpo
Fusil
Pelea o Artes Marciales
Sigilo
Subfusil

NETRUNNER
Interface
Advertir/Notar
Cibertecnología
Composición
Conoc. del Sistema
Cultura general
Diseño Ciberterminales
Electrónica
Mecánica Básica
Programar

NÓMADA
Familia
Advertir/Notar
Atletismo
Conducir
Cuerpo a Cuerpo
Fusil
Mecánica Básica
Pelea
Resistencia
Supervivencia

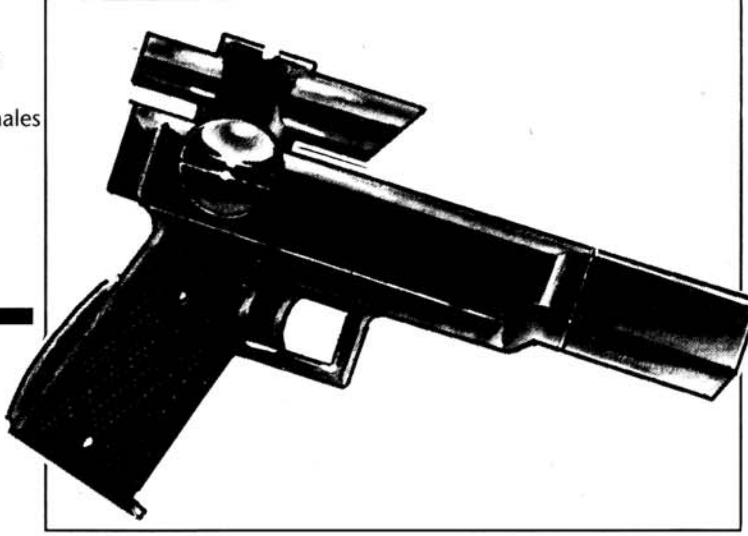
PERIODISTA
Credibilidad
Advertir/Notar
Composición
Cultura general
Persuasión
Percepción Humana
Vida Social
Conocimiento de la Calle
Fotografía y Filmación
Entrevista

POLICÍA
Autoridad
Advertir/Notar
Armas Cortas
Atletismo
Conocimiento de la Calle
Cuerpo a Cuerpo
Cultura general
Interrogatorio
Pelea
Percepción Humana

ROCKERO
Liderazgo Carismático
Advertir/Notar
Composición
Conocimiento de la Calle
Interpretar
Pelea
Persuasión
Seducción
Tocar Instrumento
Vestuario y Estilo

TÉCNICO
Chapuza
Advertir/Notar
Cibertecnología
Cultura general
Electrónica
Enseñar
Mecánica Básica
Otras 3 habilidades técnicas

TECNOMÉDICO
Técnica Médica
Advertir/Notar
Buscar Libros
Cultura general
Diagnosticar
Farmacia
Man. Tanque Criogénico
Mecánica Básica
Percepción Humana
Zoología



LISTA MAESTRA DE HABILIDADES

CAPACIDADES ESPECIALES
Autoridad (Policía) ....[ ]
Chapuza (Técnico) ....[ ]
Credibilidad (Periodista) ....[ ]
Familia (Nómada) ....[ ]
Interface (Netrunner) ....[ ]
Liderazgo carismático (Rockero) ....[ ]
Moverse en la calle (Arreglador) ....[ ]
Recursos (Ejecutivo) ....[ ]
Sentido del combate (Mercenario)[ ]
Técnica médica (Tecnomédico).....[ ]

ATRACTIVO
Arreglo personal ....[ ]
Vestuario y Estilo ....[ ]

TIPO CORPORAL
Nadar ....[ ]
Proezas de fuerza ....[ ]
Resistencia ....[ ]

FRIALDAD
Conocimiento de la calle ....[ ]
Interrogatorio ....[ ]
Intimidar ....[ ]
Oratoria ....[ ]
Resistir torturas/drogas ....[ ]

EMPATÍA
Entrevista ....[ ]
Interpretar ....[ ]
Liderazgo ....[ ]
Percepción humana ....[ ]
Persuasión y Labia ....[ ]
Seducción ....[ ]
Vida social ....[ ]

INTELIGENCIA
Advertir/Notar ....[ ]
Antropología ....[ ]
Biología ....[ ]
Botánica ....[ ]
Buscar libros ....[ ]
Composición ....[ ]
Conocer otro idioma ....[ ]
Conocimiento del sistema ....[ ]
Contabilidad ....[ ]
Cultura general ....[ ]
Diagnosticar enfermedades ....[ ]
Enseñar ....[ ]
Esconderse/Evadirse ....[ ]
Experto ____________ ...[ ]
Física ....[ ]
Geología ....[ ]
Historia ....[ ]
Idioma ____________ ...[ ]
Idioma ____________ ...[ ]
Idioma ____________ ...[ ]
Juego ....[ ]
Matemáticas ....[ ]
Mercado de valores ....[ ]
Programar ....[ ]
Química ....[ ]
Supervivencia ....[ ]
Vigilar/Rastrear ....[ ]
Zoología ....[ ]

REFLEJOS
Armas cortas ....[ ]
Armas pesadas ....[ ]
Artes marciales ....[ ]
Atletismo ....[ ]
Baile ....[ ]
Combate cuerpo a cuerpo ....[ ]
Conducir ....[ ]
Esgrima ....[ ]
Esquivar y eludir ....[ ]
Fusil ....[ ]
Manejar maquinaria pesada ....[ ]
Motocicleta ....[ ]
Pelea ....[ ]
Pilotar (ala fija) ....[ ]
Pilotar (dirigible) ....[ ]
Pilotar (giro) ....[ ]
Pilotar (vehic. de empuje vect.)...[ ]
Sigilo ....[ ]
Subfusil ....[ ]
Tiro con arco ....[ ]

TÉCNICA
Abrir cerraduras ....[ ]
Armería ....[ ]
Cibertecnología ....[ ]
Demoliciones ....[ ]
Diseño de ciberterminales ....[ ]
Disfraz ....[ ]
Electrónica ....[ ]
Falsificación ....[ ]
Farmacia ....[ ]
Fotografía y filmación ....[ ]
Manejo de tanque criogénico ....[ ]
Mecánica aeronaútica ....[ ]
Mecánica de AV's ....[ ]
Mecánica básica ....[ ]
Mecánica de giros ....[ ]
Pintar o dibujar ....[ ]
Primeros auxilios ....[ ]
Robar bolsillos ....[ ]
Seguridad electrónica ....[ ]
Tocar instrumento ....[ ]

CONSEJO
Fotocopia esta página (te dejamos, mientras sea para tu uso personal). Viene bien para controlar las habilidades.

Habilidades a Elección

Son las habilidades que ha aprendido el personaje mientras anda por ahí, viviendo su vida. Los personajes determinan sus puntos iniciales para estas habilidades sumando su REF y su INT.

Por ejemplo: Johnny tiene 9 en REF y 7 en INT. Johnny tiene 16 puntos que gastar en Habilidades a Elección.

Los puntos de las Habilidades a Elección no pueden utilizarse para subir las Habilidades por Profesión.

Descripción de Habilidades

A continuación te damos las descripciones de todas las habilidades de *Cyberpunk*. Los números entre paréntesis son los Modificadores a la Dificultad. El número de Puntos de Perfeccionamiento necesarios para subir un nivel debe multiplicarse por el Modificador a la Dificultad, para reflejar las habilidades complejas o difíciles de aprender. Si quieres más detalles, ve a la página 53.

Capacidades Especiales

Éstas son las habilidades utilizables sólo por ciertos tipos de personajes; por ejemplo, el Liderazgo Carismático es exclusivo de los Rockeros.

Autoridad (Policías): La capacidad de intimidar o controlar a otros a través de tu posición como hombre de ley. Este atributo representa la capacidad del Policía de llamar a las fuerzas de la Ley y el Gobierno para conseguir lo que quiera. Los Policías pueden usar la *Autoridad* para interrogar sospechosos, arrestar malhechores y defender inocentes. Respaldado por el poder de la *Autoridad*, un policía puede arrestar, detener, confiscar y entrar en casi cualquier parte, mientras tenga la orden de arresto o búsqueda necesaria para apoyar su acción. De cualquier manera, la *Autoridad* es lo buena que sea el tipo que lleve la placa. Si el Policía parece dudar acerca de su *Autoridad*, hay muchas posibilidades de que sea destripado por la gente a la que se enfrente. Cuanto más alta sea tu *Autoridad*, más capacitado estarás para enfrentarte a los criminales, en particular, a los gangsters y funcionarios de alto nivel. La *Autoridad* está relacionada con tu Frialdad.

Chapuza (Técnico): Esta habilidad general de reparación permite al Técnico reparar o alterar algo temporalmente durante 1D6 turnos por nivel de la habilidad. No es una reparación permanente; con el tiempo la chapuza se romperá.

Credibilidad (Periodista): Esta es la capacidad necesaria para que te crean tus espectadores, la policía o la gente importante y generosa. Es fundamental para conseguir que tu historia sea escuchada y obtengas resultados, y también para convencer a la gente de que te diga cosas, te dé información o te lleve al lugar donde sucede una historia. Cuanto más alta sea tu *Credibilidad*, podrás convencer a un número de gente mayor y será más fácil persuadir a las autoridades de la veracidad de tu información. Con +3 en *Credibilidad*, puedes convencer a casi todo el mundo acerca de escándalos poco importantes. Con +5 o +6, puedes convencer a los funcionarios locales de atrocidades militares, operaciones encubiertas y otras cuestiones de primera plana. Con +9, puedes exponer con éxito un escándalo de proporciones similares al Watergate o convencer al Presidente del Consejo Financiero del Euromercado de que los alienígenas están influyendo en secreto en los líderes mundiales. La *Credibilidad* se aplica sobre tu INT.

Familia (Nómada): Sirve para reclamar los recursos y la ayuda de alguno de los miembros de las grandes y extensas familias tribales Nómadas. Esta ayuda puede venir en forma de armamento, dinero, información, o en un pequeño ejército de miembros de la familia. La amenaza de una venganza familiar Nómada puede en sí misma detener el perjuicio ocasionado al Nómada. Cuanto más alta sea tu *Familia*, más importante eres dentro del grupo Nómada y más ayuda podrás solicitar. Con +2, podrías solicitar que algunos miembros del grupo te ayudasen a destruir una ciudad. Con +7 o +8, estás capacitado para tomar importantes decisiones en el Grupo y liderar tropas. Con +10, puedes ser el Líder de tu Grupo. La *Familia* está relacionada con tu INT.

Interface (Netrunner): Esta habilidad refleja la capacidad del Netrunner para manipular programas de Interface y es la habilidad utilizada cuando se usan las funciones del Menú, como Localizar a Distancia, Ejecutar Software, Control de Sistema Remoto, Conexión, Cargar, Crear y Borrar. Los demás jugadores pueden entrar en la Red pero no pueden usar el Menú. *Interface* está basada en la INT.

Liderazgo Carismático (Rockero): Esta habilidad permite al Rockero congregar muchedumbres en un número igual a su nivel de capacidad al cuadrado, multiplicado por 200. Esta habilidad (referida a tu Frialdad) permite al Rockero controlar, incitar o hechizar a un gran número de personas a través de sus habilidades de interpretación. Cuando este grupo esté bajo el control del Rockero, éste puede convencerles fácilmente de que actúen bajo sus indicaciones. Por ejemplo, un Rockero podría convencer a la muchedumbre que ha acudido a un concierto de que se amotinen en la calle o ataquen una línea policial fuertemente armada. El *Liderazgo Carismático* sólo funcionará con grupos de 10 o más personas, al ser en origen una capacidad de liderazgo de multitudes. Cuanto más alto sea tu *Liderazgo Carismático*, mayor será la muchedumbre que puedes controlar y podrán ser más directas y complejas las órdenes que les des. Por ejemplo, un nivel de +3 podría hacer alborotarse a los clientes de un club. Con +5 o +6 podrías provocar que una multitud en un concierto destrozara una barriada, si el lugar no estuviera demasiado lejos del lugar del concierto. Con +9 o más, tienes el mismo tipo de capacidad hipnotizadora que Adolf Hitler. Puedes alzar ejércitos, comenzar un movimiento y destruir naciones.

Moverse en la Calle (Arreglador): Esta es la capacidad para tratar con la red de información clandestina. Con *Moverse en la Calle*, un Arreglador puede descubrir rumores e información, localizar personas o cosas perdidas, difundir rumores, buscar pistas y hacer negocios importantes. Cuanto más alta sea esta capacidad, más información podrás reunir acerca de las cosas que pasan a tu alrededor, tendrás más informantes y podrás desenterrar los datos más confidenciales. Con +3 puedes

conseguir contactos para temas de armamento, herramientas o pequeñas operaciones ilegales. Con +5 puedes penetrar en los secretos de las familias criminales más poderosas. Con +9, eres el equivalente a un señor del crimen de la Mafia, y estás enterado de cada secreto que hay en la Calle. *Moverse en la Calle* se aplica sobre tu FRI.



Recursos (Ejecutivo): Representa la capacidad del Ejecutivo para disponer de los recursos de la Corporación. Se utiliza como una habilidad de persuasión, basada en la escala de los recursos solicitados. Dichos recursos pueden ser guardaespaldas, armas, vehículos, edificios, dinero, etc. Evidentemente, cuanto más poderoso sea el Ejecutivo, más cosas podrá solicitar a la vez. Tu nivel de *Recursos* determina exactamente cuánto puedes solicitar de la Corporación sin extralimitarte. Con +2 podrías tener acceso a un coche de la Compañía. Con +6 podrían permitirte usar un reactor de la Compañía o contratar un equipo de Mercenarios de la División de Seguridad de la Corporación. Unos *Recursos* de +9 te permitirían acceder a casi todos los niveles de la Corporación y te capacitarían para requerir casi cualquier recurso de la Compañía. Tu capacidad de *Recursos* se aplica a tu INT.

Sentido del Combate (Mercenarios): Esta capacidad está basada en el profesionalismo y entrenamiento constante del Mercenario. El *Sentido del Combate* permite al Mercenario percibir el peligro, detectar trampas y tener una capacidad casi sobrenatural para evitar el daño. Tu sentido del combate te da una bonificación en tu habilidad de Advertir y en tu Iniciativa igual al nivel en esta Capacidad Especial.

Técnica Médica (Tecnomédico): Es la habilidad utilizada para realizar operaciones quirúrgicas importantes y reparaciones médicas. Ve a *Trauma Team* (pág. 116) si quieres más información del funcionamiento de esta habilidad.

Habilidades de Atractivo

Arreglo Personal: Es la habilidad de conocer la manera adecuada de acicalarse, peinarse, etc, para maximizar tu atractivo físico. El uso de esta habilidad permite a los jugadores incrementar su Atractivo y de este modo sus posibilidades de éxito relacionándose o persuadiendo. Una persona bien parecida tendría un +2. Una modelo debería tener +5 o +6. Con +8 o más, podrías ser una "top model", una estrella de cine o una persona que implanta modas. Siempre estás conjuntado y lo sabes.

Vestuario y Estilo: La habilidad de saber vestir la ropa adecuada, cuándo llevarla y cómo estar fenomenal incluso con un traje espacial. Con +2 o más, se te da bien elegir ropas en un armario. Con +6 tus amigos te piden consejo acerca de su vestuario. Con +8 o más, eres uno de esos raros casos en los que el estilo personal influye en las tendencias de la moda.

Habilidades de Tipo Corporal

Nadar: Esta habilidad es necesaria para aprender a nadar (ver *Atletismo* si quieres más detalles).

Proezas de Fuerza: El que usa esta habilidad ha practicado el arte de doblar vigas, machacar objetos, partir guías telefónicas y otros útiles trucos de salón. Con +2 puedes aplastar latas, partir por la mitad libros delgados y doblar barras finas. Con +8 ninguna guía telefónica está segura, puedes doblar vigas delgadas y romper esposas. Con +10, puedes doblar los barrotes de la cárcel, partir la Biblia de Gutemberg y abollar parachoques de un soplido.

Resistencia: Es la capacidad de soportar el dolor y otras penalidades, particularmente durante grandes períodos de tiempo, conociendo las mejores maneras de conservar la fuerza y la energía. Las tiradas de *Resistencia* deberían hacerse cuando un personaje deba continuar en actividad después de un largo período sin comida, agua o sin dormir.

Habilidades de Frialdad

Conocimiento de la Calle: Es el conocimiento de la parte oscura de la vida (dónde conseguir cosas ilegales o de contrabando, cómo hablar con los elementos criminales y evitar las situaciones comprometidas en los barrios peligrosos). Con +2 o más, puedes conseguir "material" caliente, obetener drogas, etc. Un +5 te permitiría acordar un contrato de asesinato, conocer unos cuantos gangsters que te deben un favor y solicitar "gorilas" cuando lo necesites. Con +8 o más, tú mismo podrías llegar a ser un importante señor del crimen y saltarte los intermediarios.

Interrogatorio: La habilidad de sacar información de un sujeto y forzarle a descubrir sus secretos. Un Interrogatorio de +2 o más te permitirá saber infaliblemente si tu amigo te está mintiendo. Con +5, eres un interrogador profesional, equivalente a un avezado detective interrogando sin piedad a un sospechoso. Mercedes Milá tiene un

interrogatorio de +9, que le permite hacer sufrir incluso a la gente más poderosa.

Intimidar: La habilidad de conseguir que la gente haga lo que tú quieras por la fuerza de tu personalidad o la coacción física. Con +3, puedes atemorizar a casi cualquier ciudadano, político o matón de poca monta. Con +6, puedes intimidar a Sylvester Stallone o a cualquier tipo duro medio. Con +9 podrías intimidar a Arnold Schwarzenegger.

Oratoria: La habilidad de hablar en público. Con +2 puedes ganar concursos de discursos en el instituto. Con +6, puede que te paguen por hablar en público. Con +10, estás capacitado para pronunciar un discurso que rivalice con el "Ich Bin Ein Berliner" de Kennedy o el discurso de Lincoln en Gettysburg. Los Rockeros con una Oratoria de +6 o más pueden añadir +1 cuando utilicen su Liderazgo Carismático.

Resistir Torturas/Drogas: Los personajes con esta habilidad son especialmente resistentes a los interrogatorios, las torturas y las drogas de control mental. Una utilización acertada de esta habilidad incrementará automáticamente en un nivel la dificultad de cualquier intento de interrogatorio.

Habilidades de Empatía

Entrevista: La habilidad de obtener anécdotas interesantes del sujeto de una entrevista. Esta información será personal y poco concreta. No consistirá en un conocimiento explícito (lo que distingue esta habilidad de la de Interrogatorio, donde el usuario trata de extraer una información exacta). Ejemplo: Andrés Aberasturi entrevista, Mercedes Milá interroga. Con +3 o más, el sujeto te contará anécdotas acerca del pasado, hablando de sus aficiones favoritas y de temas filosóficos. Con +9 o más te lo contará todo, incluyendo información personal sobre su hijo ilegítimo, cuando robó una galleta a los 4 años y el hecho de que nunca nadie le quiso.

Interpretar: La habilidad de actuar, cantar, etc. Un intérprete cualificado puede cantar con éxito a cambio de dinero en bodas o clubes pequeños con +4 o más. Con +6 o más se los considerará profesionales y pueden tener contratos lucrativos y fans. Los intérpretes con +9 o más son estrellas, tienen un gran número de fans y puede que los reconozcan por la calle.

Liderazgo: La habilidad de liderar y convencer a la gente para que te siga. Un líder con +2 puede dirigir una pequeña oficina con éxito y ser respetado por ello. Un líder con +4 en esta habilidad podrá dirigir a un pequeño grupo de tropas en la batalla y no recibir un disparo por la espalda. Con +7 o más puede liderar todo el Imperio Ganelón en una batalla y hacerlo bien. James T. Kirk de Star Trek tiene un Liderazgo de +11, pero tú nunca lo tendrás.

Percepción Humana: La habilidad de detectar mentiras, evasivas, estados de ánimo y otros indicios emocionales. Con +2, normalmente puedes averiguar cuando te están diciendo toda la verdad. Con +6, puedes detectar evasivas sutiles y cambios de estado de ánimo. Con +8, no sólo puedes detectar sutiles pistas emocionales sino que también puedes decir lo que el sujeto oculta.

Persuasión y Labia: La capacidad de conseguir que los demás hagan lo que quieres mediante la palabra. Puede utilizarse individualmente o para grandes grupos. Con +3, puedes ganar la mayoría de los debates o convencer a tu novia de que la rubia con la que estabas era tu hermana. Con +5, eres un pico de oro de calibre profesional. Ronald Reagan tenía una *Persuasión* de +7. Hitler tenía una *Persuasión* de +9.

Seducción: La habilidad de establecer y mantener relaciones amorosas (esto incluye tus habilidades como amante). Esta habilidad puede usarse para determinar si los jugadores pueden o no establecer y mantener relaciones con otros PNJ´s y la intensidad de esas relaciones. En ciertos casos, los Árbitros querrán promediar esta habilidad con el Atractivo de los jugadores para conseguir unos resultados más realistas.

Vida Social: La capacidad de tratar con situaciones sociales, como saber utilizar el tenedor correcto o no contar el chiste de lo que sucedió entre la hija del granjero y el vendedor ambulante de cibercacharros. Una *Vida Social* de +2 o más te permitirá desenvolverte en cualquier buen restaurante o función social. Con +5 puedes comer con el presidente con aplomo. Ningún acontecimiento social te perturbará. Con +8 o más puedes dar clases de modales a Nati Abascal.

Habilidades de Inteligencia

Advertir/Notar: Equivale a una habilidad de observador cualificado y permite a los personajes darse cuenta o advertir pistas, descubrir personas ocultas, etc. Con +2, localizarás pequeños trozos de papel con notas escritas, puertas entreabiertas y expresiones obvias de mentira o aversión. Un +5 o más te permite localizar pistas bien escondidas, darte cuenta de pequeños cambios en una expresión y notar intentos sofisticados de ocultarte algo. Con +8 o más, puedes realizar rutinariamente ese tipo de razonamiento deductivo visto en las series policiacas de TV ("el asesino era zurdo porque este cuchillo tiene un mango especial"). Sherlock Holmes tiene +10. Los jugadores que no tengan esta habilidad sólo pueden usar su Inteligencia.

Antropología: El conocimiento de las culturas, hábitos y costumbres humanas. A diferencia de *Conocimiento de la Calle* (que abarca sólo las culturas y costumbres de la Calle) o *Vida Social* (que abarca sólo lo que harías en una situación dada), la *Antropología* abarca costumbres e información general acerca de una cultura. Por ejemplo, con *Conocimiento de la Calle* sabes qué callejones evitar y qué bandas son peligrosas. Con *Vida Social*, conoces la forma correcta de protocolo para un importante jefe de un Zaibatsu japonés. Con *Antropología*, sabes que las costumbres de los nativos N'tanga exigen que un joven mate un león para ser aceptado como hombre adulto.

Biología: Conocimiento general de animales, plantas y otros organismos biológicos. Con +3, conoces la mayoría de los animales y plantas comunes. Con +6, tienes unas nociones generales de genética, biología celular, etc. Con +10, puedes realizar procedimientos de biolaboratorio, incluyendo mejoras genéticas y unión celular.

Botánica: El conocimiento general de identificación de plantas. Con +3, conoces la mayoría de las plantas comunes y puedes identificar cuáles son peligrosas y por qué. Con +6, puedes identificar las plantas más

importantes de todo el mundo y tienes un conocimiento práctico de sus usos. Con +8, tienes el equivalente a un doctorado en Botánica y lo sabes todo acerca de venenos extraños, orquídeas exóticas y otras plantas útiles.

Buscar Libros: La habilidad de usar bases de datos, DataTerms, bibliotecas y otras fuentes de información recopilada para encontrar hechos. Con +2 puedes utilizar la mayoría de las bases de datos sencillas. Con +6, puedes acceder fácilmente a la Biblioteca del Congreso. Con +9, puedes entender casi cualquier base de datos pública y encontrar informaciones muy ocultas.

Composición: Es la habilidad necesaria para escribir canciones, artículos o historias. Una *Composición* de +4 o más ofrece a tu personaje la posibilidad de producir trabajo vendible. Con +8 o más produces material de tan alto calibre que puedes tener un fuerte seguimiento literario y una notable acogida por parte de la crítica.

Conocer otro idioma: El conocimiento de una lengua extranjera. Con +2, te apañas hablando ese lenguaje. Con +3, puedes leerlo. Con +6 o más, hablas de manera fluida aunque tu capacidad no engañará a ningún nativo. Con +8 o más, hablas y lees el idioma como un nativo.

Cada idioma necesita una habilidad independiente. Uno puede usar el conocimiento de un idioma en particular como si tuviera en él un valor igual a la mitad (redondeando hacia abajo) de la habilidad de cualquier idioma de la misma familia lingüística. Por ejemplo: saber cantonés con +4 te dará la capacidad de entender y hablar mandarín con +2.

Conocimiento del Sistema: Conocimiento básico de la geografía de la Red, su ciencia e historia, además del conocimiento sobre los sistemas de computadores importantes, sus puntos fuertes y sus debilidades. Con +2, puedes orientarte por la Red y saber donde están los lugares cercanos. Con +6, sabes la situación de la mayoría de los lugares en la Red y tienes un conocimiento funcional de los sistemas más grandes y mejor conocidos. Con +9, conoces toda la Red como la palma de tu mano, conoces a fondo la disposición general de los sistemas importantes y estás al tanto de la posición de los demás.

Contabilidad: La habilidad de llevar libros de contabilidad (o crear libros falsos), falsificar cuentas, crear presupuestos y manejar operaciones comerciales día a día.

Cultura General: Esta habilidad es el equivalente de una educación básica de escuela pública, que te permite saber leer, escribir, usar las matemáticas básicas, saber la suficiente historia para arreglártelas. En efecto, es un conocimiento o habilidad trivial. Con un nivel de +1, es una educación de EGB. Un +2 equivale a una educación de instituto. Un +3 es igual a una educación universitaria. +4 o más es un Master o Doctorado. Con +7, eres una persona extremadamente bien educada y con frecuencia te piden que juegues al Trivial Pursuit. Con +9 o más, eres una de esas personas que saben mucho acerca de cualquier cosa (y esperamos que tengas el sentido común de mantener tu boca cerrada).

Diagnosticar Enfermedades: La habilidad de diagnosticar síntomas clínicos y problemas médicos. Un +3 es el equivalente a una enfermera de instituto. Puedes reconocer las heridas y dolencias más comunes. Con +6 podría ser el equivalente de un interno experimentado; puedes reconocer algunas enfermedades poco comunes y sabes como tratar la mayoría de las comunes. Un +9 es el equivalente de un habilidoso diagnosticador; otros médicos acuden a tí para conseguir un diagnóstico.

Enseñar: La habilidad de impartir conocimiento a alguien (si piensas que esto no es una habilidad, deberías intentarlo de vez en cuando). Los jugadores no pueden enseñar una habilidad si no tienen un nivel más alto que el estudiante. El Árbitro es el que decide cuanto tiempo se tarda en enseñar una habilidad. Con un *Enseñar* de +3 o más, puedes enseñar profesionalmente en un instituto. Con +6, sabes lo suficiente para ser un profesor universitario (si quisieras). Con +9 o más, eres reconocido por tus colegas como lo suficientemente bueno para dar clase en el Instituto Tecnológico de Massachussets o en Cal Tech; tus textos sobre el tema se citan como referencias importantes y podrías tener un show en TV equivalente al canal PBS.

Esconderse/Evadirse: La habilidad para perder perseguidores, ocultar rastros y eludir a la gente que sigue tu pista. Con +3, puedes perder a la mayoría de los pandilleros enloquecidos. Con +6, puedes zafarte de Policías y detectives privados. Con +8, puedes eludir a la mayoría de los Mercenarios.

Experto: Puedes usar esta habilidad para ser un experto en una materia específica, como

FAMILIAS LINGÜÍSTICAS

Los idiomas se agrupan en familias compartiendo raíces lingüísticas y estructuras de frases comunes. Una vez que hayas aprendido un idioma de una familia lingüística, puedes aprender cualquier idioma de esa familia con un -1 en el gasto de Puntos de Perfeccionamiento. Los valores entre paréntesis son los multiplicadores de PP para aprender los idiomas de esa familia.

F. AFRICANA (2)
Bantú, Fante, Ashanti, Kongo, Zulú, Swahili, Habla Negra.

F. BÁLTICA (2)
Lituano, Estón, Letón y Finlandés.

F. CELTA (2)
Gaélico, Galés y Bretón.

F. FARSÍ (2)

F. GERMÁNICA (1)
Danés, Holandés, Inglés, Alemán, Noruego, Sueco, Yídish.

F. GRIEGA (2)

F. JAPONESA (2)

F. COREANA (2)

GRUPO DE LAS ISLAS DEL PACÍFICO (2)
Micronesio, Tagalo, Polinesio, Javanés, Malayo, Indonesio y Hawaiano.

F. ROMANCE (1)
Francés, Italiano, Español, Portugués y Latín.

F. SEMITA (1)
Árabe y Hebreo.

F. CHINO-TIBETANA Y SUDESTE ASIÁTICO (3)
Birmano, Cantonés, Mandarín, Thai, Tibetano y Vietnamita.

F. ESLAVA (3)
Búlgaro, Ruso, Checo, Polaco, Ucranio y Eslovaco.

por ejemplo sellos postales raros, armamento extraño, un idioma extranjero. Con +3, eres el experto local. Con +6, sabes lo suficiente como para publicar unos cuantos libros sobre la materia. Con +8 o más, tus libros están reconocidos como libros de texto sobre el tema y podrías hacer una gira de programas de entrevistas si quisieras.

Física: La capacidad de calcular principios físicos, como presiones de gases, energías mecánicas, etc. Esta habilidad requiere que tengas +4 en Matemáticas.

Geología: Un conocimiento funcional de rocas, minerales y estructuras geológicas. Con +3, puedes identificar las rocas y minerales más comunes. Con +6, tienes el equivalente a un título universitario en Geología y puedes identificar minerales y estructuras geológicas con facilidad. Con +8, puedes enseñar Geología en el instituto.

Historia: El conocimiento de los hechos y personajes del pasado. En el juego, podría usarse para determinar si un personaje da con una pista relacionada con un suceso pasado. Con +2, tienes el equivalente de una educación en un curso escolar de historia. Con +6, tendrías un nivel universitario. Con +8, podrías enseñar Historia en el instituto. Con +9, habrías escrito algunos de los textos más utilizados acerca de un personaje o época histórica específica.

Juego: La habilidad de saber cómo apostar, manejar cifras de apuestas y jugar con éxito a juegos de azar. Como sabe cualquier jugador profesional, ésta no es una habilidad de suerte. Con +2, eres el tahúr local de la partida de póker del sábado por la noche. Con +6, puedes vivir de lo que ganes en las mesas de Las Vegas y Montecarlo. Con +9 o más, puedes jugar contra James Bond a la ruleta y tener una buena oportunidad de romper la banca.

Matemáticas: La habilidad de entender cálculos y fórmulas matemáticas. Con +3 tienes la capacidad de sumar, restar, multiplicar y dividir. Con +4, sabes álgebra y geometría. Con +6, puedes realizar cálculos. Con +9, puedes deducir tus propias fórmulas matemáticas.

Mercado de Valores: La capacidad de manejar el mercado de valores, ocuparte de transacciones rutinarias de valores y manipular acciones lucrativamente. Con +2, sabes lo suficiente para invertir en bonos basura y perder la camisa. Con +6, tus inversiones dan beneficios el 75% de las veces. Con +9 eres un peso pesado del Mercado, curioseas superficialmente en las bolsas internacionales y puedes escribir doctos artículos sobre la materia de la inversión.

Blackhand sacó el subfusil que tenía escondido en su brazo izquierdo, mientras alzaba el monofilo con la otra mano. De la garganta del ninja brotó un chorro de sangre cuando le alcanzó la katana..

Programar: La habilidad necesaria para escribir programas y reprogramar sistemas de computadores. Esta habilidad no permite a los jugadores reparar un ordenador (esto requiere *Electrónica*). Con +1 en *Programar* puedes hacer programas simples en Basic. Con +3 o más, puedes conocer lenguajes de alto nivel y estar capacitado para escribir programas razonablemente complejos (incluyendo videojuegos). Los jugadores con +6 o más se consideran profesionales, como los que pueden construir software operativo, diseñar sistemas de computadores y tener un trabajo estable en una empresa mediana en Sillicon Valley. Con +9 o más, otros programadores pronuncian tu nombre con reverencia ("¿inventaste el Q? Guau"), jóvenes hackers se proponen reventar tus sistemas y cualquier software que diseñes se utiliza al instante para cualquier aplicación comercial en el mundo.

Química: La habilidad necesaria para mezclar elementos químicos y crear diversos compuestos. Un nivel de +2 en *Química* equivale a la Química de instituto. Un nivel de +4 equivale al de un farmaceútico experimentado o un químico colegiado. Un +8 equivale al de un químico cualificado de laboratorio.

Supervivencia: La habilidad necesaria para saber cómo sobrevivir al aire libre. Este conocimiento incluye el cómo colocar trampas, buscar madera, rastrear, construir refugios y encender hogueras. Un Boy Scout medio tiene una *Supervivencia* de +3. Un Boina Verde tiene +6 o más. Grizzly Adams el montañero tendría +9 o +10 en *Supervivencia*.

Vigilar/Rastrear: La habilidad de seguir y vigilar gente. Esta habilidad se usa primordialmente en áreas urbanas o habitadas, más que al aire libre (donde la habilidad de *Supervivencia* incluye el rastreo en la naturaleza).

Zoología: El conocimiento de las formas de vida, de los procesos biológicos y de su relación con el medio ambiente. Con +2, conoces la mayoría de los animales comunes. Con +5, no sólo conoces a los más comunes sino a casi todas las especies exóticas o en peligro de extinción. Con +8, eres un entendido en casi toda clase de animales, conoces bien sus costumbres y tienes una ventaja de +1 en cualquier tirada de *Supervivencia* (sabes como encontrar cada cosa).

Habilidades de Reflejos

Armas Cortas: Debes tener esta habilidad para utilizar con efectividad armas cortas de cualquier clase, incluyendo las cibernéticas. Con +2, puedes utilizarlas con efectividad contra objetivos a distancia, pero el combate todavía te pone nervioso. Con +5, eres tan cualificado como la mayoría de policías u oficiales del ejército. Con +7, puedes hacer esa clase de exhibiciones de tiro que ves en la televisión y has empezado a conseguir la reputación de ser bueno con un arma. Con +8, eres un pistolero reconocido con toda una reputación. La mera mención de tu nombre hace que algunas personas se echen atrás asustadas. Con +10, eres un pistolero legendario, temido por todos excepto por los estúpidos jovenzuelos que siguen intentando cazarte en innumerables duelos.

Armas Pesadas: La habilidad requerida para usar lanzagranadas, cañones automáticos, morteros, ametralladoras pesadas, misiles y lanzacohetes. Un nivel de +5 en esta habilidad equivaldría a un cursillo de entrenamiento militar sobre "Armamento Pesado", que le daría al usuario la capacidad de usar esta clase de armas.

Artes Marciales: Esta habilidad abarca cualquier estilo de lucha especializado que

use manos, pies o armamento específico de artes marciales. Debes elegir un estilo de arte marcial y llevar una habilidad por separado para cada estilo (por ejemplo, tendrías que coger *Karate* y *Judo* por separado, gastando puntos para cada una). Los modificadores a la dificultad figuran entre paréntesis a continuación de cada habilidad.

La ventaja principal de los estilos de artes marciales es que cada uno tiene lo que se denominan "llaves"; ataques que reflejan los puntos fuertes de cada estilo. Cuando se utilice una llave, hay un bonus al golpe basado en el tipo de ataque y en el estilo de artes marciales. Hay una tabla completa de llaves en TVN (pág. 100).

La segunda ventaja de los estilos de artes marciales es que los ataques causan un daño extra, cuyo valor será igual al nivel de la habilidad en *Artes Marciales*; por ejemplo, un maestro con +10 en *Kung Fu* añade 10 puntos a su daño. Esta puede ser una ventaja formidable, particularmente en golpes a la cabeza (que doblan el daño).

Las formas de **Artes Marciales** son:

Aikido (3): Esta forma cuenta con utilizar la fuerza y el impulso del oponente contra él mismo. Es una forma perfecta para detener a un oponente pacíficamente a la vez que hace de ti alguien muy difícil de golpear. Las llaves son: bloqueos y paradas, esquivas, derribos, presas, fintas, estrangulamientos, barridos, zancadillas y agarrones.

Kung Fu (3): Son formas basadas en movimientos animales, como los de la grulla, la mantis, el tigre, el leopardo o el dragón. Estos ataques son rápidos y peligrosos y tienen un estilo emocionante y espectacular. Las llaves son: puñetazos, patadas, bloqueos y paradas, barridos y zancadillas.

Boxeo (1): El viril arte de los puñetazos. Esta forma ofrece relampagueantes puñetazos y cerradas defensas. Sus llaves son: puñetazos, bloqueos y paradas.

Capoeria (3): Creado por los esclavos caribeños, este método incluye movimientos similares a una danza con rápidas patadas y barridos a ras de suelo. Es una forma poco conocida y puede combinarse con movimientos de baile para disfrazar su verdadero poder. Las llaves son: puñetazos, patadas, bloqueos y paradas, esquivas, barridos y zancadillas.

Cho Li Fut (3): Descendiente directo de los antiguos templos de Shaolin, esta forma combina poderosos golpes circulares y barridos en un dinámico estilo de lucha. Las llaves son: puñetazos, patadas, bloqueos y paradas, esquivas, derribos, barridos y zancadillas.

Judo (1): Este sistema fue diseñado como modalidad deportiva pero también es muy efectivo en el combate. Utiliza los derribos y barridos para hacer caer al oponente. Las llaves son: esquivas, derribos, presas, fintas, barridos, zancadillas y agarrones.

Karate (2): La versión japonesa del Kung Fu. Este estilo utiliza movimientos lineales y golpes poderosos. Hay versiones como el Shotokan y el Kenpo, cada una con sus propios movimientos especiales. Las llaves son: puñetazos, patadas, bloqueos y paradas.

Tae Kwon Do (3): Un estilo muy rápido y preciso con movimientos elegantes y algunas patadas aéreas. Las llaves son: puñetazos, patadas, bloqueos, paradas y esquivas.

Thai Kick Boxing (4): Una de las formas más mortales que existen. Este estilo es conocido por sus intensas patadas dadas con una fuerza increíble. Son sus llaves: puñetazos, patadas, bloqueos, paradas y agarrones.

Lucha Libre (1): Esta forma combina las técnicas de la lucha libre profesional y la olímpica. Utiliza una amplia variedad de derribos y presas para incapacitar al oponente. Las llaves incluyen: derribos, presas, fintas, estrangulamientos, barridos, zancadillas y agarrones.

Atletismo: Esta habilidad es necesaria para lanzar, trepar y hacer equilibrios correctamente. Combina los elementos básicos de cualquier programa de deportes de instituto. Con +3 o más, eres el equivalente de un deportista de instituto. Con +5 o más, puedes participar en competiciones de nivel universitario. Con +8 o más, eres de nivel profesional u olímpico.

Baile: La habilidad específica que se necesita para llegar a ser un bailarín profesional. Un bailarín entrenado con +4 o más puede cobrar dinero por bailar en pequeños clubes o conjuntos de baile. Bailarines con +6 o más se considerarán profesionales, actuarán con regularidad y tendrán fans. Los bailarines con +9 o más son estrellas, tienen un gran número de admiradores y los pueden reconocer en la calle.

Combate cuerpo a cuerpo: La capacidad para utilizar cuchillos, hachas, lanzas y otras armas de combate cuerpo a cuerpo. Nota: cuando se utilizan ciberarmas como destripadores, desgarradores, troceadores, ciberbestias y guantes de combate debes utilizar esta habilidad.

Conducir: Esta habilidad te permite pilotar todo tipo de vehículos terrestres, como, por ejemplo, coches, camiones, tanques y hovercrafts. No se puede utilizar para pilotar aeronaves. Un +3 equivale a la habilidad de un conductor no profesional muy bueno. Un +6 te permite conducir con la pericia de un piloto de carreras moderadamente cualificado. Un conductor con +8 o más será nacionalmente conocido como piloto, ganará regularmente carreras de campeonato y posiblemente tendrá acceso a los más avanzados vehículos terrestres (mientras tenga carné).

Esgrima: El dominio de espadas, estoques y monofilos. Una *Esgrima* de +3 te permite ser competente con un arma blanca. Un nivel de +5 te hace muy cualificado. Con +6 podrías ganar el Campeonato Nacional de Esgrima. Un +8 te conseguirá la reputación de un verdadero espadachín o duelista. Personas como D'Artagnan o Miyamoto Musashi tienen +10. Son maestros legendarios de la espada y su sola mención hará que huyan todos excepto el joven más estúpido y bravucón.

Esquivar y Eludir: Se requiere esta habilidad para esquivar ataques y eludir agarrones y presas. Si se efectúa un ataque sin que lo sepas, no puedes aplicar esta habilidad a tu tirada de Defensa.

Fusil: Debes tener esta habilidad para manejar fusiles con efectividad (para ver las limitaciones y los modificadores, consultar Armas cortas).

Manejar Maquinaria Pesada: La habilidad necesaria para manejar tractores, tanques, camiones muy grandes y equipos para la construcción.

Motocicleta: La habilidad requerida para manejar motocicletas, cibermotos y otros vehículos de 2 o 3 ruedas.

Pelea: La habilidad de luchar cuerpo a cuerpo con puños, pies y otras partes de la anatomía. La pelea no es una habilidad entrenada. Se aprende en la calle a base de meterte en un montón de peleas. A diferencia de *Artes Marciales*, no hay ataques especiales o bonificaciones al daño basados en el nivel de dominio de la habilidad.

Pilotar: En general esta es la habilidad para dirigir aeronaves. Las aeronaves se dividen en varias categorías: ***giros y aeronaves de rotor, aeronaves de alas fijas, dirigibles y aerodeslizadores de empuje vectorizado (AVs)***. Una habilidad de Pilotar con +1 te permite despegar y aterrizar sin peligro con buenas condiciones climatológicas. Con +3 o más eres un piloto cualificado, capaz de actuar en la mayoría de las situaciones de combate o con mal tiempo. Los pilotos con +6 o más son pilotos veteranos, capaces de dominarse en casi cualquier situación, incluyendo maniobras acrobáticas. Los pilotos con +9

"Muchos mercenarios piensan que no necesitan ninguna habilidad técnica. Piensan que, cuando necesiten un arreglo rápido, presionarán un poco al Técnico más cercano y lo tendrán todo resuelto.

Ya, seguro. A la hora de la verdad el tipo que no sabe cómo funciona su hardware va a encontrarse arrastrándose a los pies del Técnico. Porque no puedes intimidar a nada ni a nadie cuando se atasca tu columna vertebral..."

–Morgan Blackhand ***El Manual del Ejecutor***

o más son tan buenos que gozan de una gran reputación y son ampliamente conocidos entre la cofradía de pilotos como alguien que tiene lo que hay que tener.

Pilotar Giro (3): La habilidad de pilotar toda clase de aeronaves con rotores incluyendo giros, helicópteros y Ospreys.

Pilotar Alas Fijas (2): La capacidad de pilotar reactores de alas fijas y avionetas. Los Ospreys pueden pilotarse con esta habilidad, pero sólo en el modo de pilotaje hacia adelante, no para elevarse en el aire.

Pilotar Dirigibles (2): La capacidad de pilotar todos los vehículos más ligeros que el aire, incluyendo dirigibles de carga, aerostatos y globos autopropulsados.

Pilotar Vehículos de Empuje Vectorizado (3): La habilidad de pilotar cualquier tipo de VEV , incluyendo coches deslizadores, balsas deslizadoras y AV4, AV6 y AV7.

Sigilo (2): La habilidad de esconderse en las sombras, moverse silenciosamente, eludir vigilancias, etc. Un nivel +1 en *Sigilo* es aproximadamente el de un cauteloso niño de 10 años robando galletas. Con +3, estás capacitado para pasar a través de cualquier guardia o de la vigilancia de tus padres si no te dejan salir. Con +6 eres lo suficientemente bueno como para deslizarte suavemente de sombra en sombra sin hacer ruido. Con +8, te mueves igual que la mayoría de guerreros ninja. Con +10, te mueves tan silenciosamente como una sombra, haciendo que los ninjas parezcan elefantes en comparación.

"Panzers, AVs, giros, dirigibles... Los he pilotado todos. Dame un par de chips de habilidad y una botella de tequila y podría hacer que el condenado Hinderburg hiciera un rizo". – Razorjack

Subfusil: Debes tener esta habilidad para utilizar cualquier tipo de subfusil con efectividad (ver Armas Cortas para limitaciones y modificadores).

Tiro con Arco: La habilidad requerida para utilizar arcos, ballestas y otras armas similares. Para más detalles, ver Armas Cortas).

Habilidades Técnicas

Abrir Cerraduras: La habilidad necesaria para abrir cerraduras y entrar en habitaciones o contenedores cerrados. Con +3 puedes abrir la mayoría de las cerraduras sencillas. Con +6 puedes reventar la mayoría de las cajas fuertes. Con +9 o más tienes toda una reputación como maestro reventador, y eres conocido por todos los personajes importantes del mundo de *Cyberpunk*.

Armería: La habilidad necesaria para reparar y mantener armas de todas clases. Con +2, puedes hacer reparaciones y desmontajes en este ámbito. Con +6, puedes reparar todo tipo de armas y hacer modificaciones simples. Con +8 puedes diseñar tus propias armas por encargo.

Cibertecnología (2): La habilidad necesaria para reparar y mantener ciberequipo. Con +2, puedes mantener tu ciberequipo a punto y cambiar sus baterias. Con +6, puedes desmontar gran parte del ciberequipo e incluso hacer modificaciones sencillas. Con +8, puedes diseñar tu propio ciberequipo por encargo.

Demoliciones (2): Permite al personaje ser un entendido en el uso de explosivos y también conocer los mejores explosivos a utilizar en cada trabajo, cómo poner temporizadores y detonadores y cuánto explosivo hay que usar para alcanzar el resultado deseado.

Diseño de Ciberterminales (2): La habilidad necesaria para diseñar ciberterminales. Con +4 puedes modificar un terminal existente para incrementar la memoria o la velocidad. Con +6, puedes diseñar un ciberterminal igual a la mayoría de los existentes. Con +8 puedes diseñar ciberterminales mejores que los existentes.

Disfraz: La habilidad de disfrazar a tu personaje para asemejarse a otro, ya sea real o ficticio. Esta habilidad incorpora elementos de actuación y maquillaje, aunque no es lo mismo que la capacidad de ser un actor.

Electrónica: La habilidad requerida para mantener, reparar y modificar instrumentos electrónicos como por ejemplo computadores, hardware electrónico personal, sistemas de seguridad electrónicos, cámaras y monitores.

Falsificación: La habilidad de copiar y crear falsos documentos e identificaciones. Esta habilidad se puede aplicar para la detección de esto mismo; si puedes falsificar, también podrás identificar una falsificación.

Farmacia (2): La habilidad de diseñar y producir drogas y medicinas. Se necesita una habilidad mínima en *Química* de +4. Con +4, puedes fabricar aspirinas. Con +6, puedes crear alucinógenos o antibióticos. Con +9, puedes hacer drogas de diseño adaptadas a las químicas corporales individuales.

Fotografía y Filmación: La habilidad de producir películas o fotografías profesionales. Un +2 te permite hacer películas caseras decentes. Con un +4 o más, creas material capaz de ganar concursos de aficionados. Con +6 o más, producirás trabajos del nivel de una portada del Playboy o un videoclip de rock. Un fotógrafo o cinematógrafo con +8 será conocido y famoso en todo el país.

Manejo de Tanque Criogénico: Permite manejar, reparar y mantener equipos de animación suspendida y congelación de cuerpos. Se necesita al menos un +4 para congelar a una persona sana y un +6 para congelar a una herida.

Mecánica Aeronaútica (2): La habilidad necesaria para reparar aviones de ala fija, incluyendo Ospreys, reactores y avionetas. Con +3, puedes realizar la mayoría de tareas rutinarias de mantenimiento. Con +6 puedes desmontar motores y hacer reparaciones estructurales importantes. Con +9 o más, eres capaz de diseñar y construir tu propio avión.

Mecánica de AV (3): La habilidad necesaria para reparar todos los vehículos deslizadores movidos por turboventiladores. Con +3, puedes realizar rutinas de mantenimiento. Con +6, puedes desmontar motores y modificar un AV. Con +10 puedes diseñar tus propios AVs sobre carrocerías comunes.

Mecánica Básica (2): La habilidad requerida para construir o reparar aparatos mecánicos y eléctricos simples, como motores de coche, equipos de TV, etc. Con *Mecánica Básica* de +3 o más puedes arreglar problemas poco importantes en el coche, reparar instalaciones eléctricas, etc. Con +6 o más puedes reparar estéreos y televisores, reconstruir un motor, etc. Con +9 o más puedes construir un ordenador sencillo partiendo de cero, montar el motor de un coche de carreras y mantener cualquier tipo de maquinaria industrial. De cualquier manera, no tienes el conocimiento especializado suficiente para aplicarlo a cosas complejas como un avión (lo mismo que el Sr. Manitas no sabe cómo montar y revisar un F16).

Mecánica de Giro (3): La habilidad de reparar y mantener aeronaves de rotor, como helicópteros y girocópteros.

Pintar o Dibujar: La habilidad de producir dibujos profesionales. Esta habilidad a +3 te permite producir arte moderno vendible. Con +6 producirás material gráfico reconocible y muy agradable a la vista (y asimismo vendible). Un artista con +8 será conocido en todo el país, hará exposiciones en galerias y otros artistas menores estudiarán su estilo en la escuela de arte.

Primeros Auxilios: Esta habilidad permite al usuario vendar heridas, detener hemorragias y reanimar pacientes aturdidos (si quieres más detalles, ve a Trauma Team, pág. 116).

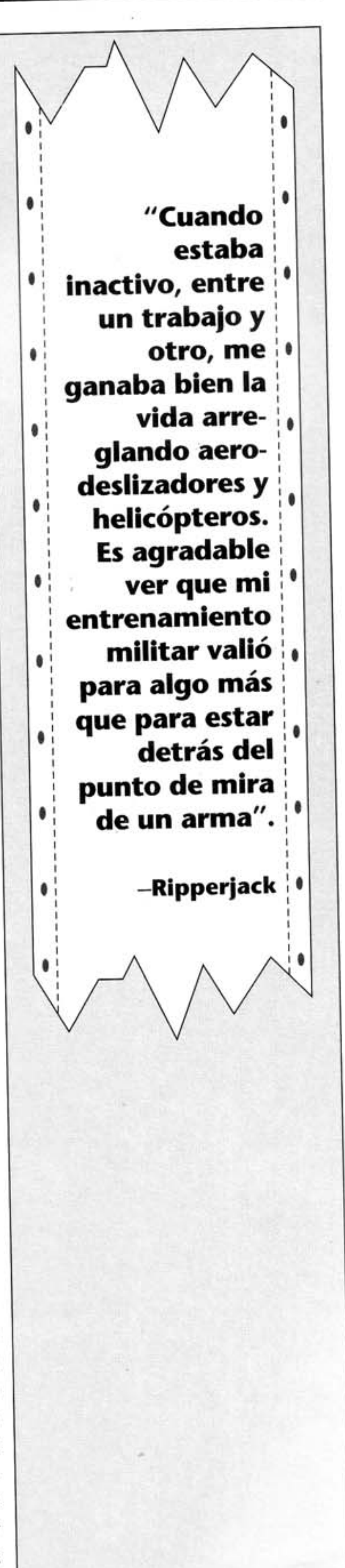
Robar Bolsillos: La habilidad requerida para robar bolsillos y hurtar pequeños objetos sin ser detectado. Para tener una referencia sobre los niveles de habilidad, ver Abrir Cerraduras.

Seguridad Electrónica (2): La habilidad de instalar o neutralizar ojos electrónicos, cerraduras electrónicas, micrófonos, rastreadores, cámaras de seguridad y placas de presión. Con +3, puedes abrir o instalar la mayoría de cerraduras de apartamentos y cámaras de seguridad. Con +6 puedes anular la mayoría de las cerraduras y trampas de las oficinas corporativas. Con +9, puedes penetrar con impunidad en la mayoría de áreas de alta seguridad.

Tocar Instrumento: La habilidad de saber cómo tocar un instrumento musical. Debes llevar una habilidad por separado para cada instrumento. Un +4 o más cualificará tu personaje para tocar en conciertos profesionales. Un +8 o más hará ganar al músico reconocimiento profesional, con contratos de grabación y solicitudes de actuaciones. Con +10 eres ampliamente aclamado, tienes muchísimos Grammys e improvisas regularmente con Kerry Eurodyne.

Cómo Aprender Nuevas Habilidades y Perfeccionar las Viejas

Los jugadores pueden mejorar sus habilidades o empezar nuevas acumulando Puntos de Perfeccionamiento (PP). Cuando consigas más PP los apuntarás en la zona próxima a la lista de habilidades en tu Hoja de Personaje. Cuando hayas reunido los suficientes Puntos de Perfeccionamiento en una habilidad, ésta se incrementará en 1 nivel. El primer nivel de una habilidad siempre costará 10 PP. Para determinar cuántos puntos se necesitan para aumentar la habilidad a partir de aquí, multiplica el nivel actual por 10. Esta es la cantidad de puntos necesarios para aumentar una habilidad simple (multiplicador de PP = 1) al siguiente nivel.





Ejemplo: Mi nivel de Pelea es +4. Para pasar de +4 a +5 se necesitarán 40 PP. Para pasar de +5 a +6 se necesitarán 50 PP.

Multiplicadores de PP

No todas las habilidades se aprenden con la misma facilidad. Estas habilidades tienen un **multiplicador de PP** adicional que multiplica el número de puntos necesarios para aprender el siguiente nivel de la habilidad. Este coste extra viene dado en la descripción de habilidades.

Ejemplo: El Choi Li Fut tiene un multiplicador de 3. Para subir Choi Li Fut de +4 a +5 se necesitarían 120 PP, no 40.

Cómo Obtener Más PP

Hay tres maneras de acumular PP: el *Estudio y la Práctica*, *Dando Clases* y la *Experiencia Directa*. En los tres casos, el Árbitro de tu partida determinará la cuantía de la mejora.

El Estudio y la Práctica: En su forma más sencilla, consigues un manual y empiezas a practicar. El estudio es muy duro. No tienes ni idea de por dónde comenzar ni a nadie que corrija tus errores. La mayor limitación de este método es que sólo puedes mejorar tu habilidad de +0 a +2. En general, ganar 1 PP cuesta, aproximadamente, 1 día de aprendizaje.

Dando Clases: Encontrar un profesor es mucho mejor que ser autodidacta o aprender de los libros. El profesor debe tener un nivel de habilidad superior al del estudiante, y debe disponer de tiempo para enseñarle (lo que tarde se deja a discreción del Árbitro). Pero incluso los profesores más eruditos no son capaces de transmitir su saber. Ahí es donde entra la habilidad de Enseñar. El profesor debe promediar su habilidad en la materia a enseñar con su habilidad de Enseñar. El valor resultante es el nivel hasta el que puede enseñar al estudiante. El Árbitro premiará con Puntos de Perfeccionamiento tras el paso de tiempo necesario (de 1 a 5 PP por lección).

Experiencia: Todavía es la mejor profesora. Cuando haces algo bien, el Árbitro te recompensará en el acto con Puntos de Perfeccionamiento. El problema es que esos puntos se aplicarán sobre la habilidad que estabas utilizando en ese momento. Por tanto, si quieres mejorar una habilidad en particular, es importante que la utilices siempre que puedas. Los Árbitros deberían ser imparciales cuando den PP, recompensando a los jugadores no sólo por hacer las cosas bien, sino también por demostrar pericia interpretando al personaje y trabajo en equipo. En general, sugerimos no dar más de 6 puntos por habilidad y por sesión de juego.

TABLA DE RECOMPENSAS DE PP

Premio	Causa:
1	Utilizar habilidades con frecuencia, aunque no sean efectivas.
2	Utilizar habilidades con eficacia.
3	Uso frecuente y eficaz de una habilidad.
4	Hiciste algo fuera de lo corriente con esta habilidad.
5	Uso muy inteligente o eficaz de una habilidad.
6	Uso excepcionalmente inteligente o eficaz de una habilidad.
7	El uso de la habilidad era decisiva para el jugador en esta aventura.
8	El uso de la habilidad era decisivo para todo el grupo en esta aventura.
9	Hiciste algo realmente increíble con esta habilidad.

Inventar Nuevas Habilidades

Si quieres, también puedes inventar nuevas habilidades que cubran nuevas necesidades. Para ello, primero debes convencer al Árbitro de tu partida para que te permita tener esa habilidad. El Árbitro y tú deberíais trabajar juntos para determinar:

1) ¿**Qué** te permite hacer esta habilidad?
2) ¿**Cómo** adquiriste esta habilidad (de acuerdo con la creación de tu personaje)?
3) ¿Cuáles son los **límites** de esta habilidad? (¿qué no puedes hacer ?).
4) ¿Con qué **característica** está relacionada y por qué?

Los Árbitros deberían tener cuidado al asegurarse de que las nuevas habilidades no sean demasiado específicas ("disparar arma del calibre 45 con mira láser"), o demasiado generales ("disparar bien cualquier cosa"). Deberías insistir en un punto medio que cubra una capacidad general para utilizar la habilidad y que no dé al jugador una ventaja excesiva en cualquier situación ("disparar armas cortas"). El Árbitro siempre tiene la última palabra acerca de estas habilidades.

Otro Tipo de Experiencia: la Reputación

La *Reputación* es la medida de las cosas que tu personaje puede hacer muy bien (o muy mal) y por las que ha llegado a ser bien conocido. La reputación siempre se crea sobre las acciones del personaje, y entonces éste es recompensado por el Árbitro. Cuando un personaje se encuentra con gente nueva en situaciones nuevas, su reputación puede influir en cómo reaccionen ante él. A veces puede ser muy bueno. Otras veces, puede ser muy malo.

Ejemplo: Jake El Martillo es muy conocido como luchador callejero; es temido en toda Night City gracias a su puñetazo asesino marca de la casa. Con el tiempo, el Árbitro ha premiado a Jake con una Reputación de 6 puntos. Alguien que se encuentre a Jake por primera vez debe sacar más de un 6 en 1D10 para no haber oído su nombre. Esta noche en particular, Jake fanfarronea en el Totentanz y pide un trago. En el bar, Ripperjack oye al barman llamar a Jake por su nombre. Ripperjack ata cabos (saca un 3 en 1d10). Este debe ser el hijo de perra que cogió al hermano pequeño de Jack en un callejón y le golpeó hasta la muerte con sus puños metálicos. Los ojos de Ripperjack llamean y aprieta sus dientes. Saca su Minami 10 y hace un agujero en la espalda de Jake.

TABLA DE REPUTACIÓN

Nivel	Quién te conoce
1	Te conoce cualquiera que estuvo ahí en ese momento.
2	Las historias han llegado a tus amigos cercanos.
3	Todos tus conocidos y colaboradores lo saben.
4	Las historias se han extendido por todo el vecindario.
5	Tu nombre es reconocido por otros más allá de tu vecindario.
6	Eres conocido de vista por otro más allá de tu vecindario.
7	Se han escrito una o dos noticias acerca de tus proezas.
8	Tus hazañas generalmente salen en los titulares y screamsheets.
9	Tus proezas siempre salen en los screamsheets y la TV.
10	Eres conocido a nivel mundial.

Tu *Reputación* también puede ser una desventaja. Cuando hagas algo excepcionalmente rastrero (mostrar cobardía, abandonar o traicionar a alguien, etc) el Árbitro también puede darte Puntos de Reputación por estas acciones. Cuantos más puntos tengas, más probable es que la gente conozca tus actos infames (una vez más, tira 1D10). Sin embargo, esta vez no estarán impresionados. Si tu Reputación es por cobardía, puede funcionar contra ti.

La Reputación en *Cyberpunk* tiene otro gran efecto: los enfrentamientos. Recuerda; muchos de los combates en este género viene a ser un duelo de voluntades acerca de quién es más fuerte, duro y parece más dispuesto a demostrarlo. Esto lleva con frecuencia a los que son llamados Enfrentamientos; cuando en la calle dos matones se encaran antes de una lucha para ver quién se echa atrás se produce un Enfrentamiento. Cuando esto ocurre ambos participantes deben tirar:

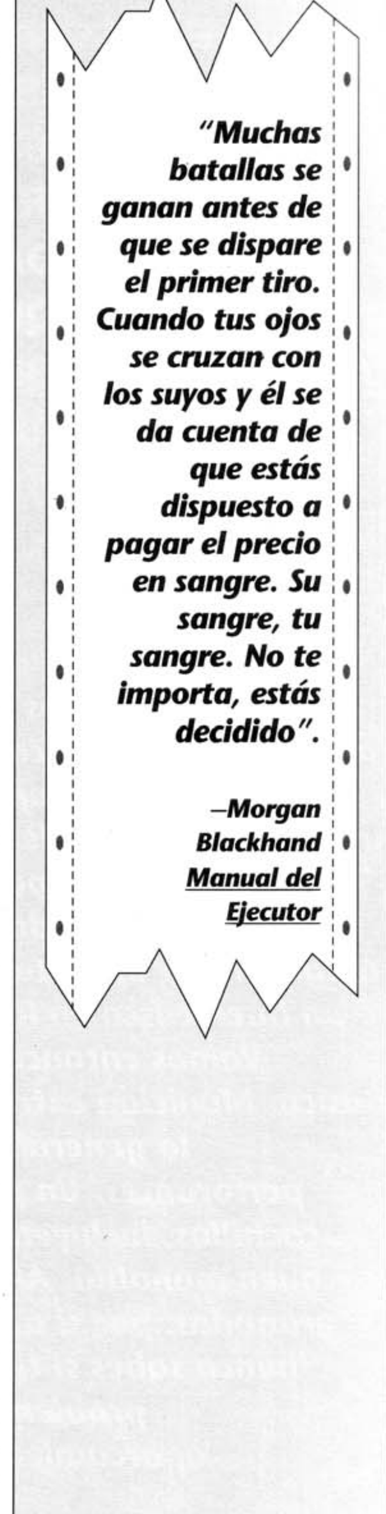
1D10 + FRIALDAD + REPUTACIÓN

Nota: Si uno de los oponentes tiene una Reputación por cobardía, su valor se aplicará como un número negativo.

En un enfrentamiento, el perdedor tiene la opción de echarse atrás o hacer cualquier ataque contra su oponente con -3 (debido al miedo) hasta que le haya vencido una vez. Con un empate, ambos individuos están inseguros y no se aplicarán penalizaciones.

Ejemplo: Ironmaster es un temido pandillero conocido en toda Night City. En el Slammer, se topa con una joven atractiva y su compañero. Ironmaster dice "Capta la indicación y desaparece, basura; ahora la tía está conmigo". El chico se queda y dice "Evapórate tú, descerebrado". Comienza un Enfrentamiento.

Ironmaster es conocido por toda la ciudad, lo que le da una Reputación de 6, lo que no sabe es que el chico es cinturón negro 5º Dan en Karate Kenpo. Aunque es nuevo en la zona y no tiene mucha Reputación (3), está totalmente seguro y es consciente de sus capacidades (FRI=10). Ironmaster puede ser duro, pero no es más que un fanfarrón. Su FRI es sólo 4, reforzada con una Reputación construida sobre unas cuantas peleas afortunadas. Su puntuación total es 4+4+(6 en 1D10)=14. El total del chico es 3+10+(3 en 1D10)=16. Ironmaster siente un malestar extraño mientras mira fijamente al tranquilo y resuelto chico. Sus ojos esquivan la mirada y se echa atrás con un gruñido.



"Empecemos por el armamento. En mi caso, es un Arasaka; siempre los utilizo. Es de fiar. Me gusta amontonar un poco de Kevlar en mi espalda para asegurar mis apuestas, con un buen casco en lo alto. Vamos entonces a lo básico. Munición extra, por lo general balas perforantes. Un par de cuchillos, incluyendo un buen monofilo. Algunas granadas, por si acaso... nunca sabes si tendrás problemas de aparcamiento..."

–Teniente "Red" Napalm, Psicoescuadrón del NCPD.



CAPÍTULO

5 EQUIPADO PARA EL FUTURO

El Equipo

El futuro de *Cyberpunk* es móvil. Como los vaqueros del Viejo Oeste, la mayoría de la gente lleva sus vidas sobre su espalda (componentes de entretenimiento, comestibles y sacos de dormir miniaturizados amontonados en mochilas y situados en los asientos traseros de los coches). Las cosas que transportas son tu equipo. Un equipo típico debería incluir:

- Cama hinchable (plegada en un paquete de 15x15 cm. para un fácil almacenamiento).
- Saco de dormir comprimible (doblado hasta el tamaño de un libro de bolsillo).
- Equipo micro-estéreo (un equipo miniaturizado con altavoces estéreo o auriculares, posiblemente un CD, reproductor de cassette o chips, TV y radio).
- Un puñado de cassettes o chips de datos.
- Computadora de bolsillo (para apuntar no tas, controlar los negocios, conectarte a redes de computadores, para escribir).
- Cibermódem, cables (para Netrunners).
- Telefono celular de bolsillo (el teléfono se compra, el servicio se contrata por meses).
- Arma corta, cuchillo o ambas.Posiblemente un fusil de asalto o un subfusil y también un par de armas de reserva. Lleva siempre munición extra.
- Blindaje corporal (normalmente una chaqueta blindada o una camiseta a prueba de balas).
- Objetos personales, como ropas, cepillos de dientes, etc.

La mayor parte de esto está empaquetado en una mochila o un saco de lona. No son muchos los personajes de *Cyberpunk* que sientan cabeza. Los Rockeros siempre tienen otra actuación. Los Mercenarios tienen que mantenerse en movimiento. El siguiente trabajo lo exige y te mantienes en movimiento antes de que tus enemigos sepan dónde has estado durmiendo estos días. Los Policías, Netrunners, Periodistas y Técnicos siempre están en movimiento (en vigilancias, tras de grandes reportajes, o huyendo de la gente que has derribado tú mismo con tus incursiones en la Red). Y los Nómadas... bueno, para empezar, ellos no tienen hogares y ¿qué tiene de bueno algo que no puedas poner en la trasera de tu moto? Incluso un Ejecutivo puede encontrarse viviendo en un "ataúd" en el aeropuerto de Tokio si se ponen mal las cosas.

Tu EQUIPO; tus posesiones en este mundo metidas en una maleta de 60x120 cm.

El hecho es que una sociedad computerizada facilita a la gente el vivir acampado todo el tiempo. ¿Por qué tendrías que ir a casa a escuchar tu música favorita cuando puedes llevar contigo tu reproductor de

EL DINERO EN EL 2020

Durante años, a finales de siglo XX todos pensaron que la moneda del futuro sería el ***yen*** japonés. Pero solo un país usaba esa moneda como base regular, mientras que otros muchos utilizaban el dólar como divisa intercambiable con su propia moneda.

El Eurodólar moderno está en parte basado en el atractivo universal del dólar americano. Con el comienzo del Tratado de 1992 que fundó la Comunidad Economica Europea, la CEE creó el Eurodólar (ed.), basado en la media de las monedas americana, francesa, británica y japonesa. Al principio parecía estupendo; el Eurodólar estaba vinculado a una moneda fuerte y todo el mundo suponía que el dólar americano permanecería relativamente estable.

Estaban equivocados.

Los Eurodólares son el estándar monetario en el mundo del 2020; aceptado en EEUU, Japón, el Lejano Oriente y lo que queda de los paises del Este.

La pega es que el dólar americano actual vale normalmente menos que sus parientes, debido al Colapso y al déficit. En el cambio de moneda conseguirías un Eurodólar por cada dos dólares americanos.

CD? ¿Echas de menos las llamadas telefónicas y odias los contestadores automáticos? Lleva tu teléfono contigo y conéctalo a la red celular, haciendo tus llamadas de negocios desde tu restaurante favorito o mientras conduces tu coche. ¿Por qué te preocupas por la cocina cuando puedes comer algo en un centenar de tiendas de comida rápida? ¿Por qué guardar las prendas de vestir cuando puedes utilizarlas hasta que se rompan y entonces comprar unas nuevas? Te alquilarás un cuchitril para dormir durante la noche, cogerás tus posesiones y te largarás por la mañana. Recuerda:

EL FUTURO ES DESECHABLE

La clave para cualquier juego de *Cyberpunk* es pensar a lo *Cyberpunk*. Piensa que eres desarraigado y móvil. No sabes dónde vas a dormir esta noche y no te importa. Tienes una cama en tu mochila, unas cuantas melodías en tu bolsillo, algo de dinero para comida y un arma para asegurarte de que nadie te quite nada.

"Si, el futuro es desechable. Y tú también, chico"

— Razorjack.

Fondos iniciales.

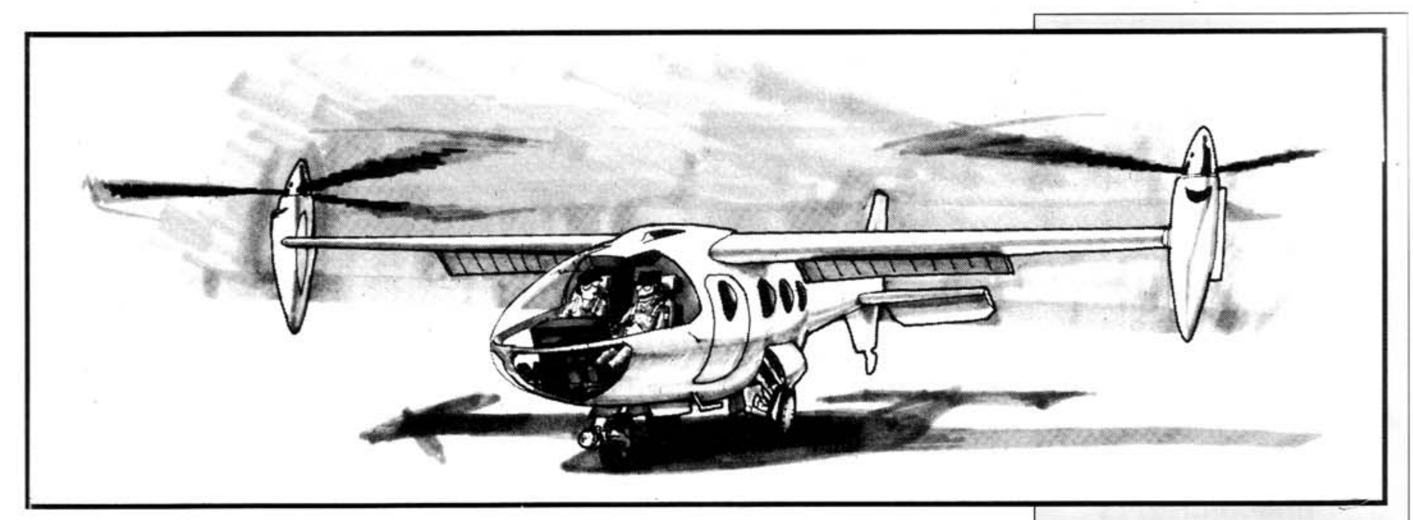
¿Con cuánto dinero empiezas? Bueno, eso depende de tu trabajo.

¿Un trabajo? Si, incluso en un Futuro Sombrío, tienes que pagar las facturas, colega. Y quieres un trabajo, porque no hay mucha distancia entre comer Realpack y verdura fresca a estar limitado a comer friskies y vivir en un cubil cochambroso.

Lo bueno que sea el trabajo que tienes actualmente dependerá del nivel de tu Capacidad Especial. Por ejemplo, un Rockero con un *Liderazgo Carismático* de 2 no va a atraer a las masas como Kerry Eurodyne (una estrella de moda). Esto significa que se verá limitado a

TABLA DE PROFESIONES

	Nivel de Capacidad Especial					
ROL	**1-5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Rockero	Busca actuaciones desesperadamente 1.000 al mes	Trabajos habituales en clubs 1.500 al mes	Tocas en grandes locales 2.000 al mes	Tienes un contrato 5.000 al mes	Grupo con conciertos 8.000 al mes	Artista importante 12.000 al mes
Mercenario	Ronin callejero 2.000 al mes	Ejecutor Privado 3.000 al mes	Músculo corporativo 4.500 al mes	Empleado profesional 7.000 al mes	Asesino importante 9.000 al mes	Mercenario de élite 12.000 al mes
Policía	Guardia jurado 1.000 al mes	Policía municipal 1.200 al mes	Guardia corporativo/ Detective 3.000 al mes	Seguridad corp/ Psicoescuadrón 5.000 al mes	Jefe de equipo 7.000 al mes	Jefe de seguridad/ Jefe de policía 9.000 al mes
Ejecutivo	Asistente 1.500 al mes	Manager 3.000 al mes	Ejecutivo junior 5.000 al mes	Ejecutivo senior 7.000 al mes	Jefe de departamento 9.000 al mes	Jefe de sección 12.000 al mes
Periodista	Reportero local 1.000 al mes	Reportero de Redacción 1200 al mes	Jefe de sección 3.000 al mes	Productor/ Redactor jefe 5.000 al mes	Personalidad local 7.000 al mes	Personalidad nacional 10.000 al mes
Arreglador	Matón callejero 1.500 al mes	Líder de banda 3.000 al mes	Ejecutor 5.000 al mes	Subteniente 7.000 al mes	Teniente 8.000 al mes	Señor del crimen 10.000 al mes
Técnico	Chapucero de barrio 1.000 al mes	Operador privado 2.000 al mes	Técnico corporativo 3.000 al mes	Ingeniero técnico 4.000 al mes	Ingeniero 5.000 al mes	Ingeniero superior 8.000 al mes
Netrunner	Novatillo 1.000 al mes	Hacker 2.000 al mes	Jinete informático 3.000 al mes	Vaquero de la Red 5.000 al mes	Pistolero virtual 7.000 al mes	Sysop 10.000 al mes
Tecnomédico	Remendón 1.000 al mes	Técnico médico 3.000 al mes	Matasanos 5.000 al mes	Médico de Trauma Team 7.000 al mes	Médico general 10.000 al mes	Especialista 15.000 al mes
Nómada	Miembro de clan 1.000 al mes	Guerrero 1.500 al mes	Jefe de casa 2.000 al mes	Explorador 3.000 al mes	Jefe de clan 4.000 al mes	Jefe de Familia 5.000 al mes



hacer actuaciones cundo pueda conseguirlas; en tascas inmundas, bodas, peleas de bar, lo que quieras.

Da un rápido salto a la *Tabla de Profesiones* de la pág. 58. Encuentra tu rol (o el más similar), busca la referencia de tu nivel de *Capacidad Especial* actual y eso te dará tu salario mensual. **Multiplica esta cantidad por 1D6/3 para determinar el número de meses que has sido empleado, y eso te da la cantidad total de dinero con la que empieza tu personaje.**

El cómo ganas tu dinero se deja a tu elección. Las categorías son deliberadamente vagas, para dar cabida a la interpretación de tu personaje. Puede que como Mercenario de "Nivel 7" no quieras trabajar para una Corporación; no hay problema. Sólo es una descripción general de dónde encajas en la jerarquía de los mercenarios. Por lo que a nosotros respecta, como si trabajas en un equipo de extracción para *Amnistía Internacional*.

Una cosa más. Tira otro D6. Si sacas más de un 4, estás en paro.

Felicitaciones. Apuesto a que ya puedes saborear la basura.

Capacidad de Carga

En la mayoría de los casos, la carga no es un gran problema para un personaje de *Cyberpunk* (va a guardar la mayor parte de su equipo en su apartamento o en su coche). Un personaje de *Cyberpunk* puede llevar tantos kg. como su TCOx10. También puede levantar 40 veces su TCO.

Ejemplo: he gastado 6 puntos para conseguir un Tipo Corporal Medio. Puedo llevar 60kg. Puedo levantar 240kg.

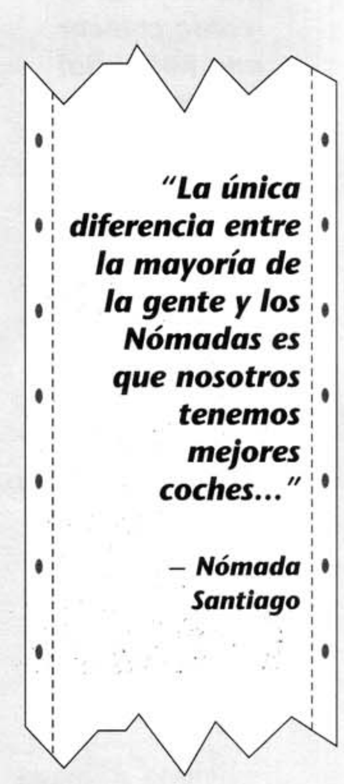
Más que una lista con los precios exactos de cualquier cosa que podrías querer llevar, hemos hecho un sistema de clasificación más sencillo. Los siguientes grupos de pesos son más útiles para el Árbitro, el cual debe determinar lo que puede llevar un personaje.

0,5 kg. o menos
1 caja de munición • teléfono celular • estéreo personal • computadora de bolsillo • cibermódem • cables de interface • TV de bolsillo • cámara digital • grabadora pequeña • linterna • binoculares • cuchillo multiusos • prenda de vestir • cuchillo de combate • navaja automática • gafas de espejo • pistola ligera • mochila de nailon • casco de kevlar.

1 kg. o menos
Arma corta, media o pesada • saco de dormir • reproductor de radio/chips • videocámara • equipo de herramientas • equipo médico • computadora de sobremesa • chaleco/camiseta blindada.

3 kg.
Subfusil • pistola muy pesada • guitarra eléctrica • tambor sintetizador • cama hinchable • fusil de asalto ligero o medio • escopeta • chaqueta blindada • chaleco o pantalones de kevlar.

4 kg.
Sintetizador electrónico • amplificador • fusil de asalto pesado.





ARMAMENTO

Las armas son lo primero que tu cyberpunk va a querer (te pueden sacar de un apuro más rápidamente que un gran estéreo). El armamento en *Cyberpunk* se divide en 7 clases:

Pistolas (P): Son cualquier tipo de arma de disparo sencilla (o semiautomática) que pueda dispararse con precisión con una sola mano.

Subfusiles (SBF): Son cualquier tipo de arma que pueda disparar automática o semiautomáticamente, usando munición de pistola.

Escopetas (ESC): Son aquellas armas que disparan perdigones u otras pequeñas partículas en vez de balas macizas.

Fusiles (FUS): Pueden ser fusiles de asalto, carabinas y fusiles automáticos. Estas armas siempre diparan municiones de fusil.

Armas Pesadas (APS): Misiles, granadas, cañones pesados, etc.

Armas cuerpo a cuerpo (ACC): Espadas, dagas, cuchillos, armas de artes marciales, lanzas, etc.

Armas exóticas(EXT): Son arcos, lasers, pistolas de dardos, de aire y armas de microondas. Las verdaderas armas de "ci-fi" de Cyberpunk.

Códigos de Armas

Cada arma esta representada por ciertas características, como su clase, daño, alcance, precisión, capacidad de disimulo, disponibilidad y precio. Estos factores se registran como un código del arma, que es una descripción del arma, en este orden:

Nombre • Clase • Precisión • Capacidad de Disimulo • Disponibilidad • Daño/Munición • Número de disparos/Velocidad de Disparo • Fiabilidad

Por poner un ejemplo, un arma con el código: **Minami 10 • SBF • 1 • CH • E 2D6+2/10 mm • 40 • 20 • MR**, *sería un subfusil (SBF) Minami 10, preciso (1), que puede ocultarse bajo una chaqueta (CH), con una disponibilidad excelente (E), que dispara munición de 10 mm, tiene un cargador de 40 balas, puede disparar hasta 20 balas por asalto en modo automático y es muy fiable. Las descripciones de los códigos de las armas vienen a continuación.*

Precisión: Es lo buena que es un arma. La precisión de un arma se valora de -3 a +3; el 0 es el nivel medio.

Capacidad de Disimulo: Lo fácilmente que pueden ocultarse las armas hasta que se necesitan (un factor importante). Un tirador inteligente no querrá entrar en un bar con una escopeta sobresaliendo bajo su abrigo, ya que esto va a causarle problemas. También necesita poder llevar "armas de reserva" para el caso de que le capturen o desarmen.

Bolsillos, pantalon o manga ....(P)
Chaqueta, abrigo o pistolera en el hombro ....(CH)
Abrigo largo ....(L)
No puede ocultarse .... (N)

Disponibilidad: Representa la dificultad para encontrar ese arma en el mercado.

Excelente ....(E)
Puede encontrarse casi en cualquier parte.
Común ....(C)
Puede encontrarse en la mayoría de las armerías o en la Calle.
Mala ....(M)
En establecimientos especializados, mercado negro o equipo militar robado.
Rara ....(R)
Material robado, de fabricación militar especializada, único en su género, totalmente ilegal.

Daño/Munición: Cada arma se clasifica según el tipo de munición que lleva y el daño que produce (en número de dados).

Número de Disparos: Es la cantidad de balas que contiene el cargador, la recámara o el tambor del arma.

Velocidad de Disparo: Es la cantidad de disparos que puede hacer un arma en un asalto de combate (3,2 s).

Fiabilidad: Es lo fiable que es el arma en combate (su posibilidad de encasquillarse cuando está en modo de disparo automático. etc).

Muy Fiable...................................(MF)
Media ....(M)
Poco Fiable ....(PF)

LISTA DE ARMAS

Nombre	Clase	PA	Disim.	Dispon.	Daño/Mun.	Balas	VD	Fiab.	Alcance	Precio
PISTOLAS LIGERAS										
BudgetArms C-13.	P	-1	B	E	1D6 (5mm)	8	2	M	50m	75$
Dai Lung Cybermag 15.	P	-1	B	C	1D6+1(6mm)	10	2	PF	50m	50$
Federated Arms X-22.	P	0	CH	E	1D6+1(6mm)	10	2	M	50m	150$
PISTOLAS MEDIAS										
Militech Arms Avenger	P	0	CH	E	2D6+1(9mm)	10	2	MF	50m	250$
Dai Lung Streetmaster	P	0	CH	E	2D6+3(10mm)	12	2	PF	50m	250$
Federated Arms X-9mm	P	0	CH	E	2D6+1(9mm)	12	2	M	50m	300$
PISTOLAS PESADAS										
BudgetArms Auto 3	P	-1	CH	E	3D6(11mm)	8	2	PF	50m	350$
Sternmeyer Tipo 35	P	0	CH	C	3D6(11mm)	8	2	MF	50m	450$
PISTOLAS MUY PESADAS										
Armalite 44	P	0	CH	E	4D6+1(12mm)	8	1	M	50m	450$
Colt AMT Modelo 2000	P	0	CH	C	4D6+1(12 mm)	8	1	MF	50m	500$
SUBFUSILES LIGEROS										
Uzi Miniauto 9	SBF	+1	CH	E	2D6+1(9mm)	30	35	MF	150m	475$
H&K MPK-2013	SBF	+1	CH	C	2D6+3(10mm)	35	32	M	150m	450$
Fed. Arms Tech Assault II	SBF	+1	CH	E	1D6+1(6mm)	50	25	M	150m	400$
SUBFUSILES MEDIOS										
Arasaka Minami 10	SBF	0	CH	E	2D6+3(10mm)	40	20	MF	200m	500$
H&K MPK-9	SBF	+1	CH	C	2D6+1(9mm)	35	25	M	200m	520$
SUBFUSILES PESADOS										
Sternmeyer SMG 21	SBF	-1	L	E	3D6(11mm)	30	15	MF	200m	500$
H&K MPK-11	SBF	0	L	C	4D6+1(12mm)	30	20	M	200m	700$
Ingram MAC 14	SBF	-2	L	E	4D6+1(12mm)	20	10	M	200m	650$
FUSILES DE ASALTO										
Militech Ronin Asalto Ligero	FUS	+1	N	C	5D6 (5.56)	35	30	MF	400m	450$
AKR-20 Asalto Medio	FUS	0	N	C	5D6 (5.56)	30	30	M	400m	500$
FN-RAL Fusil de Asalto Pesado	FUS	-1	N	C	6D6+2 (7.62)	30	30	MF	400m	600$
Kalashnikov A-80 Fusil Pesado	FUS	-1	N	E	6D6+2 (7.62)	35	25	M	400m	550$
ESCOPETAS										
Arasaka Rapid Assault 12	ESC	-1	N	C	4D6 (00)	20	10	M	50m	900$
Sternmeyer Stakeout 10	ESC	-2	N	R	4D6 (00)	10	2	M	50m	450$
ARMAS PESADAS										
Barret-Arasaka Ligero de 20mm	APS	0	N	R	4D10 (20mm)	10	1	MF	450m	2000$
Lanzamisiles Scorpion 16	APS	-1	N	R	7D10	1	1	MF	1km	3000$
Militech Arms GAP-A	APS	-2	N	R	6D10	1	1	MF	750 m	1500$
Granada	APS	0	B	M	Varia	1	1	MF	Lanzar	30$
Explosivo plástico C-6	APS	0	B	M	8D10 por kg	1	1	MF	NA	100$ kg
Minas (todas clases)	APS	0	CH	M	4D10	1	1	MF	NA	350$
Lanzallamas K-A F-253	APS	-2	N	R	2D10+	10	1	M	50m	1500$

CLAVES

PA = Precisión del Arma. Disimulo: B=Bolsillo, CH=Chaqueta, L=Abrigo Largo, N=No se puede ocultar. Disponibilidad: E=Excelente (puede encontrarse en cualquier sitio), C=Común (en tiendas de deportes y armerías), M=Mala (equipo militar robado, mercado negro), R=Raro (único en su clase, equipo militar especializado altamente ilegal). Daño/Munición: el calibre de la mayoría de las armas del siglo XXI viene en milímetros. Balas (en un cargador estándar o recámara). VD: Velocidad de Disparo por asalto. Alcance: Alcance Máximo del arma.

EQUIPADO PARA EL FUTURO

Nombre	Clase	PA	Disim.	Dispon.	Daño/Mun.	Balas	VD	Fiab.	Alcance	Precio
EXÓTICAS										
Techtronica 15 Microwaver	P	0	CH	M	1D6*	10	2	MF	20m	400$
Cañón Laser Militech Electronics	FUS	0	N	R	1-5D6	10	2	PF	200m	8000$
Pistola de dardos Avante P-1135	P	0	B	M	Drogas	15	2	M	40m	200$
Pistola inyectora Enertex AKM	P	-2	CH	C	Drogas	50	1	MF	10m	15$
Nelspot "Wombat"	P	-1	CH	C	Drogas	20	2	PF	40m	200$
Táser Militech Electronics	P	-1	CH	C	Aturdimiento	10	1	M	10m	60$
Arco EagleTech " Tomcat"	EX	0	N	C	4D6	12	1	MF	150m	150$
Ballesta EagleTech " Stryker"	EX	-1	N	C	3D6+3	12	1	MF	50m	220$
ARMAS CUERPO A CUERPO										
Nota: La mayoría de estas armas están disponibles públicamente en el mercado y tienen una VD de 1, una PA de 0 y no recargan.										
Monocuchillo® Kendachi	ACC	+1	B	M	2D6	–	–	MF	1m	200$
Monokatana® Kendachi	ACC	+1	N	R	4D6	–	–	MF	1m	600$
Guante de combate SPM-1	ACC	-2	N	M	3D6/2D6	–	–	MF	1m	900$

*Ver pág 99 para el daño de las microondas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

Nota: Todas las armas en el 2020 llevan munición sin casquillo y diseños de fibra de carbono compuesta.

CÓDIGOS DE LAS ARMAS = Clase • Precisión del Arma • Disimulo • Disponibilidad • Daño/Munición • Balas • Fiabilidad

Pistolas Ligeras

BudgetArms C-13

P -1 B E 1D6(5mm) 8 2 M

Pistola ligera de servicio. Se usa como segunda arma o como arma para mujeres.

Dai Lung Cybermag 15

P -1 B C 1D6+1(6mm) 10 2 PF

Un producto barato de Hong-Kong, utilizada frecuentemente por pandilleros y otras basuras callejeras.

Federated Arms X-22

P 0 CH E 1D6+1(6mm) 10 2 M

La ubicua y barata pistola de plástico "polímero de un disparo". Disponible en colores de diseño.

Pistolas Medias

Militech Arms Avenger

P 0 CH E 2D6+1(9mm) 10 2 MF

Una pistola automática bien hecha, con buen alcance y buena precisión. Un arma profesional.

Dai Lung Streetmaster

P 0 CH E 2D6+3(10mm) 12 2 PF

Otra baratija Dai Lung, hecha para la Calle.

Federated Arms X-9mm

P 0 CH E 2D6+1(9mm) 12 2 M

Una robusta arma de Mercenario, utilizada como arma militar estándar en EEUU y la CEE.

Pistolas Pesadas

BudgetArms Auto3

P -1 CH E 3D6(11mm) 8 2 PF

Es barata. Es potente. A veces explota. ¿Qué más quieres?.

Sternmeyer Tipo 35

P 0 CH C 3D6(11mm) 8 2 MF

Dura, fiable, con una excelente capacidad de parada. Otro buen producto de la CEE desde la Alemania Unificada.

Pistolas Muy Pesadas

Armalite 44

P 0 CH E 4D6+1(12mm) 8 1 M

Diseñada como una alternativa para las pruebas de selección de armamento del ejército de los EEUU de 1988. Un contendiente vigoroso.

Colt AMT Modelo 2000

P 0 CH C 4D6+1(12mm) 8 1 MF

Actualmente es el arma estándar de los oficiales del ejercito de los EEUU. El M-2000 sirvió bien en las Guerras Centroamericanas.

Subfusiles ligeros

Uzi Miniauto 9

SBF +1 CH E 2D6+1(9mm) 30 35 MF

El modelo de Uzi para el siglo XXI. Es completamente de plástico, con un cargador eléctrico rotatorio y gatillo ajustable. El arma que eligen muchos Mercenarios.

H&K MP-2013

SBF +1 CH C 2D6+3(10mm) 35 32 M

La nueva versión del MPK-5 con componentes plásticos y silenciador incluido.

Federated Arms Tech Assault II

SBF +1 CH E 1D6+1(6mm) 50 25 M

Una versión actual del venerable Tech Assault I. Presenta un cargador más grande, mejor fuego automático y no se encasquilla. De verdad.

Subfusiles Medios

Arasaka Minami 10

SBF 0 CH E 2D6+3(10mm) 40 20 MF

El arma estándar de Arasaka Security, extendida por todo el mundo. Un arma buena a todos los niveles.

H&K MPK-9

SBF +1 CH C 2D6+1(9mm) 35 25 M

Un subfusil ligero de material compuesto y con visores integrales. Utilizada por muchos Euromercenarios.

Subfusiles Pesados

Sternmeyer SMG 21

SBF -1 L E 3D6(11mm) 30 15 MF

La mejor baza de Sternmeyer en la categoría antiterrorista, de uso extendido entre equipos C-SWAT y Psicoescuadrones.

H&K MPK-11

SBF 0 L C 4D6+1(12mm) 30 20 M

Posiblemente, el arma más extendida entre los Mercenarios. La MPK-11 tiene cuatro diseños diferentes, que son una configuración integral, un subfusil estándar, una carabina de asalto y una montura para lanzagranadas.

Ingram MAC 14
SBF -2 L E 4D6+1(12mm) 20 10 M
La puesta al día de la MAC 10, con cuerpo compuesto y recámara de alimentación cilíndrica.

Fusiles de Asalto

Militech Ronin Asalto Ligero
FUS +1 N C 5D6 (5.56) 35 30 MF
Una actualización del M-16 B, ligera y polivalente.

AKR-20 Asalto Medio
FUS 0 N C 5D6 (5.56) 30 30 M
Una renovación en plástico y fibra de carbono del AKM, distribuido por lo que queda del bloque soviético.

FN-RAL Fusil de Asalto Pesado
FUS -1 N C 6D6+2 (7.62) 30 30 MF
El arma de asalto oficial de la OTAN para el campo de batalla. Diseño integral y existencias exiguas.

Kalashnikov A-80 F. de Asalto Pesado
FUS -1 N E 6D6+2 (7.62) 35 25 M
Otro remiendo soviético con mira mejorada y aligerado con materiales compuestos.

Escopetas

Arasaka Rapid Assault Shot 12
ESC -1 N C 4D6 (00) 20 10 M
Poderosísima escopeta automática con una potencia de fuego letal. Utilizada por Arasaka en todo el mundo. Otra buena razón para evitar a los Chicos de Negro.

Sternmeyer Stakeout 10
ESC -2 N R 4D6 (00) 10 2 M
Escopeta ligera útil para vigilancia, usada por los departamentos de policía de la ciudad.

Armas Pesadas

Barrett-Arasaka Ligth 20mm
APS 0 N R 4D10 (20mm) 10 1 MF
La favorita de los cazadores de ciberpsicópatas. Mide casi 2m de largo. Este "cañón" dispara un proyectil de isótopos de uranio a velocidad supersónica. Su munición perforante resta 2 ptos. de blindaje por impacto.

Lanzamisiles Scorpion 16
APS -1 N R 7D10 1 1 MF
La tercera generación de los lanzamisiles Stinger. Esta arma, que se puede manejar sobre el hombro, dispara un misil.

Lanzagranadas Militech Arms GAP
APS -2 N R 6D10 1 1 MF
Dispara granadas autopropulsadas y se monta sobre el hombro. Muy usado en los conflictos centroamericanos. Conocido como GAP-A.

Granada
APS 0 B M Varía 1 1 MF
Sus tipos son: de fragmentación (7D6), incendiaria (4D6 durante 3 turnos), conmocionadoras (-5 a aturdimiento), deslumbrantes (ceguera durante 4 turnos), sónicas (sordera durante 4 turnos), de gas (ver *Tabla de Gas* en TVN).

Lanzagranadas
APS 0 L/N R Varía 1 1 M
Se pueden acoplar a cualquier fusil de asalto (bajo el cañón). Su alcance es de 225m. y su precio 150 ed. No es compatible con el GAP-A.

Explosivo Plástico C-6 "Flatfire"
APS 0 B M 8D10xkg. 1 1 MF
Un bloque gris de plástico que puede detonarse mediante temporizador, cable trampa o una señal.

Minas (todas las clases)
APS 0 CH M 4D10 1 1 MF
Pueden detonarse mediante temporizador, cable trampa, una señal o detector de movimiento.

Lanzallamas Kenshiri Adachi F-253
APS -2 N R 2D10 10 1 M
Pulverizador de napalm líquido. Se monta sobre la espalda. Muy voluminoso.

Exóticas

Techtronica 15 Microwaver
P 0 CH M 1D6* 10 2 MF
Proyector de microondas tamaño linterna. Para más detalles ver TVN, pág. 108.

Cañón Láser Militech Electronics
FUS 0 N R 1-5D6 10 2 PF
Cañón láser raramente visto. Ver TVN en la pág. 108 para más detalles.

Pistola de dardos Avante P-1135
P 0 B M Drogas 15 2 M
Ligera, de plástico, con aire comprimido. Puede cargarse con drogas, venenos, etc. Ver TVN, pág. 107.

Pistola inyectora Enertex AKM
P -2 CH C Drogas 50 1 MF
Una pistola inyectora. Sí, una pistola inyectora eléctrica. Antes de que empieces a reír, ve a TVN pág. 108.

Pistola de aire Nelspot "Wombat"
P -1 CH C Drogas 20 2 PF
Dispara balas de varios materiales. Ácido, pintura, drogas, veneno. Ve a TVN, pág. 107.

Táser Militech Electronics
P -1 CH C Aturdimiento 10 1 M
Zap. Del tamaño de una pequeña linterna de mano. Ve a TVN pág. 107.

Arco compuesto EagleTech "Tomcat"
EX 0 N C 4D6 12 1 MF
Arco estabilizado y equilibrado mediante giróscopos. Silencioso y mortal.

Ballesta EagleTech "Stryker"
EX -1 N C 3D6+3 12 1 MF
Ballesta de plástico y dos metales.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Monocuchillo® Kendachi
ACC +1 B M 2D6 NA 1 MF
Hoja de cristal de monosección. Increiblemente afilada. Al estilo japonés "tanto". También disponible en forma de naginata por 100 ed. extras.

Monokatana® Kendachi
ACC +1 N R 4D6 NA 1 MF
Versión del monofilo con la longitud de una espada. Se parece a una katana de alta tecnología con una hoja lechosa casi transparente.

Guante de combate SPM-1
ACC -2 N M 3D6/2D6 NA 1 MF
Es un gran guantelete que cubre la mano y el antebrazo. Hace 3D6 de daño por aplastamiento y 2D6 por puñetazo. Tiene 3 espacios que pueden usarse para albergar cualquier opción de ciberbrazo.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	*Clase*	*PA*	*Disim.*	*Dispon.*	*Daño/Mun.*	*Balas*	*VD*	*Fiab.*	*Alcance*	*Precio*
Palo	ACC	0	L	C	1D6	NA	NA	NA	1mt.	Gratis
Cuchillo	ACC	0	B	C	1D6	NA	NA	NA	1mt.	1-20$
Espada	ACC	0	N	C	2D6+2	NA	NA	NA	1mt.	20-200$
Hacha	ACC	-1	N	C	2D6+3	NA	NA	NA	1mt.	20$
Nunchaku/Tonfa	ACC	0	L	C	3D6	NA	NA	NA	1mt.	15$
Naginata	ACC	0	N	M	3D6	NA	NA	NA	2mt.	100$
Shuriken	ACC	0	B	C	1D6/3	NA	NA	NA	Lanzar	2-3$
Navaja	ACC	0	B	C	1D6/2	NA	NA	NA	1mt.	15$
Puño americano	ACC	0	B	C	1D6+2	NA	NA	NA	1mt.	10$
Mazo	ACC	-1	N	C	4D6	NA	NA	NA	1mt.	20$
Sierra mecánica	ACC	-3	N	C	4D6	NA	NA	NA	2mt.	80$

Monokatana® Kendachi
ACC•+1•N•R•4D6•
NA•1•MF

RECARGAS Y OPCIONES

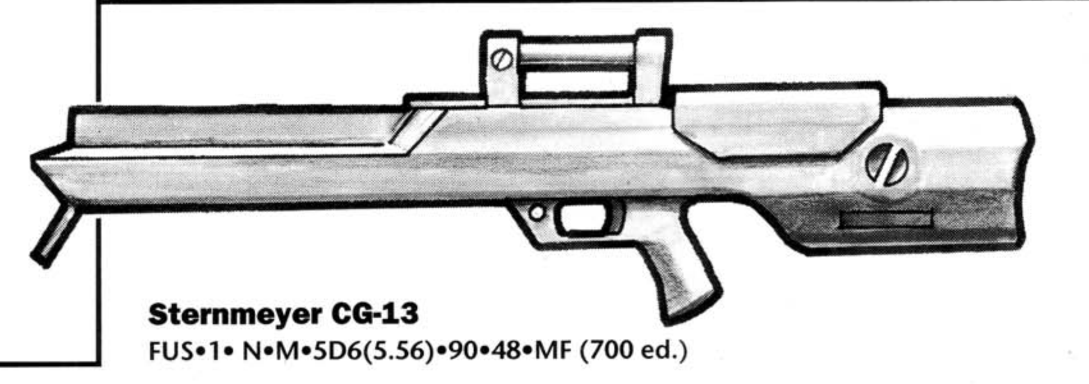
Munición* — **Precio**

Subfusil o pistola ligera (caja de 100) ....15$
Subfusil o pistola media (caja de 50) ....15$
Subfusil o pistola pesada (caja de 50) ....18$
Pistola muy pesada (caja de 50) ....20$
Fusil de asalto (caja de 100) ....40$
Escopeta (caja de 12) ....15$
Bala de cañón de 20mm (1) ....25$
Flechas (12) ....24$
Dardos de ballesta (12) ....30$
Perdigones pistola de aire comprimido (100) ....6$
Dardos pistola de dardos** (50) ....25$
Recarga para lanzallamas ....50$
Recarga para micromisil (4 cada una) ....100$

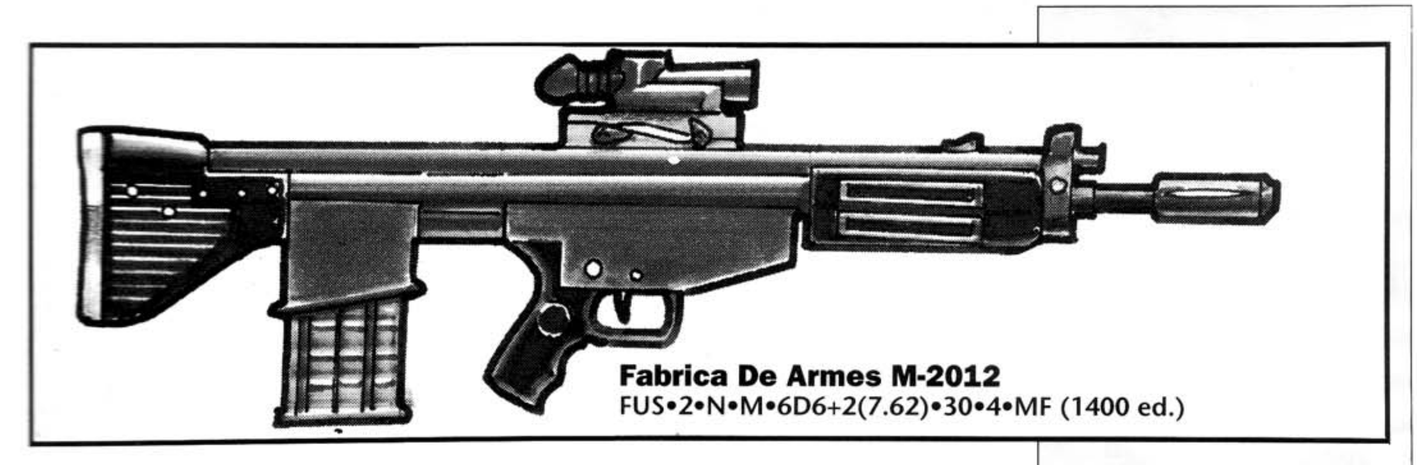
Opciones

Silenciador ....100$
Pistolera (todas las clases) ....20$
Pistolera de hombro ....5$

* Balas perforantes = Precio x 3. Balas con casquillos metálicos para armas antiguas = Precio x 2. ** Ácido, drogas = Precio x 5.



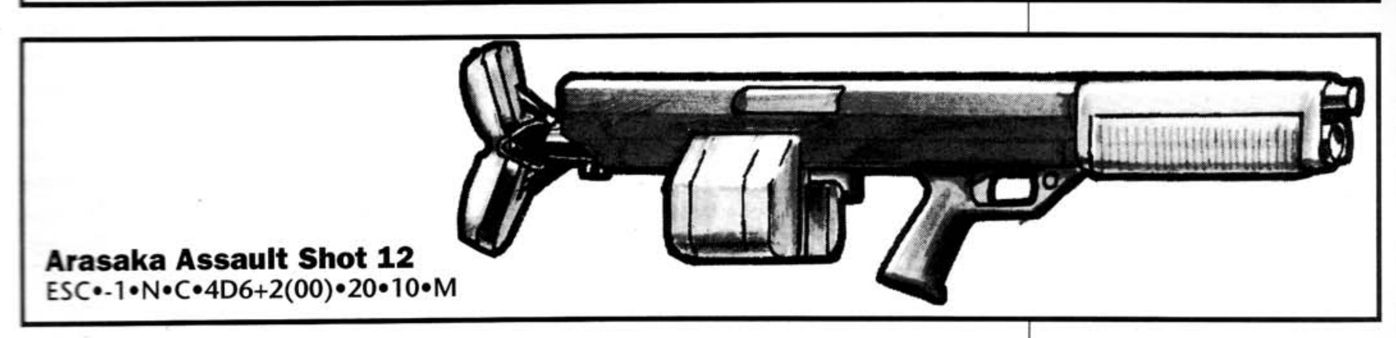
Sternmeyer CG-13
FUS•1• N•M•5D6(5.56)•90•48•MF (700 ed.)



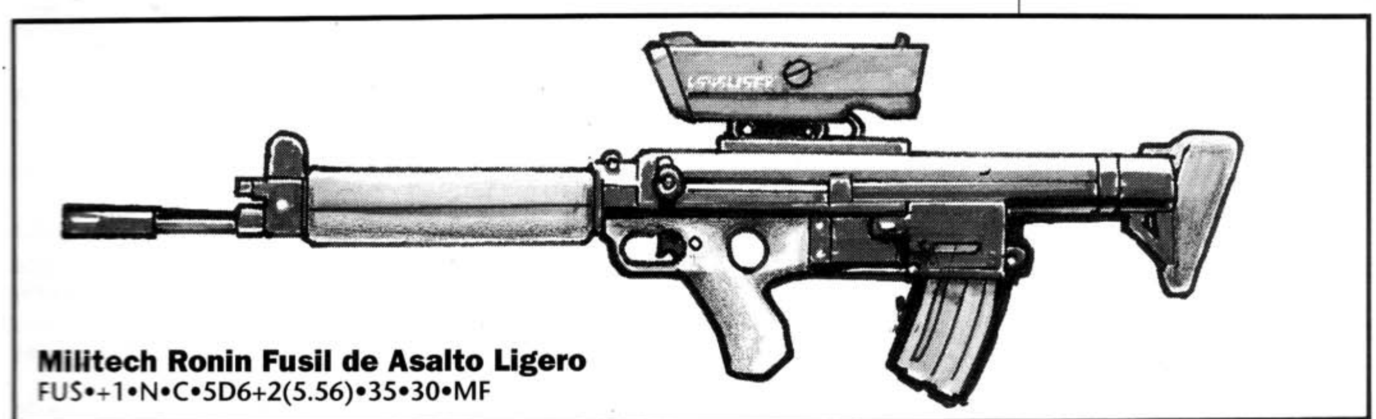
Fabrica De Armes M-2012
FUS•2•N•M•6D6+2(7.62)•30•4•MF (1400 ed.)



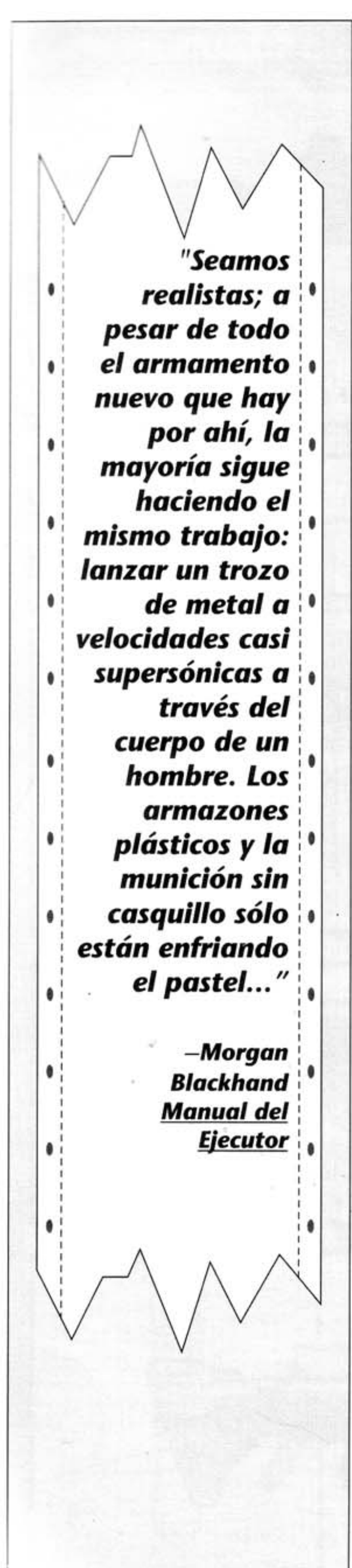
FN-RAL Fusil de Asalto Pesado
FUS•-1•N•C•6D6+2(7.62)•30•30•MF



Arasaka Assault Shot 12
ESC•-1•N•C•4D6+2(00)•20•10•M



Militech Ronin Fusil de Asalto Ligero
FUS•+1•N•C•5D6+2(5.56)•35•30•MF



Las Viejas Armas Nunca Mueren

En los 90 todavía se vendían modelos de las venerables Beretta y Webley (particularmente en casas de empeño y en el mercado negro). Se puede suponer lo mismo para las armas del siglo XX en el siglo XXI (un gran número de armas anticuadas que pueden encontrarse a precios razonables en cualquier tienda de empeños). Por lo general, sus precios son la mitad que los de un arma nueva equivalente, aunque el precio final queda a discrección del Árbitro.

S&W Combat Magnum
P 1 CH C 2D6+3(.357) 6 2 MF
Diseñada para el uso de la Patrulla de Fronteras de EE.UU., el Combat Magnum es un arma popular entre oficiales de policía. Su pequeña estructura y su fiabilidad hacen de ella un éxito de ventas.

Llama Comanche
P 0 CH C 4D6(.44) 6 1 M
Un excelente revólver del 44, utilizado para defensa personal y trabajo policial. Su largo cañón lo hace difícil de ocultar.

Colt 45 Peacemaker
P 0 CH R 2D6+2(.45) 6 1 MF
El arma que conquistó el Oeste. El calibre 45 fue el arma más habitual en EE.UU. en el siglo XIX. Es un arma de simple acción y debe ser amartillada antes de ser disparada, a pesar de que algunos modelos posteriores tenían un percutor aplanado que permitía disparar el arma "abanicando" el percutor.

Colt 38 Detective
P 1 CH C 1D6+2(.38) 6 1 MF
El arma policial más común durante muchos años. El Colt 38 tiene muchas variantes, incluyendo el diminuto "Chief's Special": debido a su gran fiabilidad, todavía hay muchas de estas armas en circulación.

C.O.P. 357 Derringer
P 0 B C 2D6+3(.357) 4 2 MF
Diseñado como segunda arma para los agentes de policía, el COP utiliza una única pieza giratoria para permitir el disparo. Su pequeño tamaño la hace facilmente disimulable.

UZI
SBF 2 CH C 2D6+1(9 mm) 30 20 MF
Desarrollada por los israelíes como arma fiable para la exportación, el UZI es utilizado por las fuerzas de seguridad de todo el mundo, el Servicio Secreto americano, la policía y (desgraciadamente) terroristas y traficantes de drogas.

VZ 61 Skorpion
SBF 2 CH B 1D6(.25) 20 25 MF
Arma estándar de los militares del bloque soviético. El Skorpion es el subfusil militar más pequeño. El reducido tamaño de su munición ofrece un excelente control. Se le puede acoplar un silenciador y puede llevarse en una pistolera de hombro.

Ingram MAC-10
SBF -1 CH C 2D6+2(.45) 30 5 PF
Un subfusil muy pequeño utilizado por unidades secretas y terroristas. Es fácil de silenciar, pero su munición de gran tamaño lo hace difícil de controlar cuando está en modo automático.

H&K MP5 y MP5K
SBF 1 L C 2D6+1(9 mm) 30 20 M
Dos ejemplos de la familia H&K de subfusiles intercambiables. Ambos comparten componentes y similitudes de diseño. La MP5K es una versión muy pequeña de la MP55D3 que lleva incluido un silenciador.

Thompson M1
SBF 2 N C 2D6+2(.45) 30 20 MF
Metralleta de los militares americanos durante la 2ª Guerra Mundial, la Thompson es robusta, fiable y fácil de manejar. La versión M1928, famosa por los gangsters, es menos fiable (PF) pero podía llevar un tambor de 50 balas.

Bushmaster
SBF 0 CH R 4D6(5.56) 30 20 M
Arma diseñada para disparar con una sola mano. La Bushmaster utiliza los cargadores de la M-16A1, haciendo que, técnicamente, se acerque más a un fusil de asalto que a un subfusil.

FN-FAL
FUS 0 N E 6D6+2(7.56) 20 21 MF
Rifle estándar de la OTAN. Un arma de asalto mortal; es duradera y se maneja bien.

AK47, AKM, AKMS
FUS 0 N E 5D6(7.56) 30 20 MF
Fusil militar soviético estándar, exportado a todo el mundo, sobre todo a los estados clientes de los soviéticos. Fiable y robusta, pero muy difícil de controlar, el AK47 tal vez sea el arma de su clase más conocida en todo el mundo.

M16A y M16A2
FUS 2 N C 4D6(5.56) 30 25 PF
Rifle militar estándar norteamericano desde los 60. El M16 tiene una gran precisión y una velocidad de disparo asombrosa. Su efecto "tumbado" implementado compensa el poco peso de la munición de 5.56. Los primeros modelos M16 eran difíciles de manejar y nada fiables, con una precisión de 1, no 2. El AR15 y el AR180 eran modelos civiles utilizados por la policía y en la defensa del hogar.

Styer Aug
FUS 2 N C 4D6(5.56) 30 20 MF
Un rifle de configuración integrada que usa plásticos de alta tecnología y aluminio. El AUG está en la onda del futuro. El visor telescópico está incorporado, lo que le da una gran precisión, mientras que su resistente contrucción plástica le confiere fiabilidad y fortaleza.

Winchester M70
FUS 3 N C 5D6+1 (30-06) 5 1 MF
Un rifle de caza básico, usado para cazar venados.

CAWS
ESC 0 N R 4D6(00) 10 10 M
Arma de asalto cercano, diseñada para asaltos domiciliarios y represión de multitudes. El visor está integrado, convirtiéndola en un arma muy segura para su clase.

Blindaje

La siguiente adquisición en importancia para el punk bien equipado. La mayoría de los blidajes en los 2000 están hechos de epóxido laminado, con mallas plásticas tejidas e inserciones de finas placas de metal o cerámica. Son ligeras pero voluminosas; cada una tiene una **Capacidad de Estorbo** (CE), que se resta de los REF del tu personaje, y una **Capacidad de Parada** (CP), que representa la capacidad del blindaje para detener el daño. La Capacidad de Parada se resta de la cantidad de daño del impacto. Los blindajes son:

Cuero duro (Chaqueta o Pantalones) CP=4
Bueno para las magulladuras de la carretera y los cuchillos. Sin embargo, una bala del 38 probablemente te hará pedacitos.

Camiseta/Chaleco de Kevlar CP=10
Se puede llevar sin que se note bajo la mayoría de las ropas de calle. Para las balas hasta el calibre 45.

Chaqueta Blindada de Kevlar CP=14 (ligera), 18 (media) o 20 (pesada)
Protección personal para los conocedores de las modas. Estas ligeras chaquetas de kevlar tie-

BLINDAJE CORPORAL

Clase de Blindaje	Protección	CP**	CE	Precio
Ropa, cuero*	Brazos, torso, posible piernas	0	0	Varía
Cuero duro	Brazos, torso, posible piernas	4	0	50 ed.
Chaleco o camiseta de kevlar*	Torso	10	0	90 ed.
Casco de acero	Cabeza	14	0	20 ed.
Chaqueta blindada ligera*	Torso, brazos	14	0	150 ed.
Chaqueta blindada media*	Torso, brazos	18	+1	200 ed.
Chaleco antibalas	Torso	20	+1	200 ed.
Pantalones antibalas	Piernas	20	+1	200 ed.
Casco de nailon	Cabeza	20	0	100 ed.
Chaqueta blindada pesada*	Torso y brazos	20	+2	250 ed.
Chaleco de tirador	Torso	25	+3	250 ed.
Metal Gear™	Todo el cuerpo	25	+2	600 ed.

*Las armas blancas dividen la CP por la mitad
**Las balas perforantes dividen a la mitad a la CP

nen recubrimientos de nailon para que parezcan chaquetas normales.

Casco CP=14 (acero) o 20 (nailon)
Protección pesada obligada para la cabeza, estándar para la mayoría de los militares. Algunos están hechos de acero y otros de kevlar y plásticos de gran impacto. La mayoría (el 90%) tienen escudos faciales con la mitad de la CP del resto del casco.

Chaleco/Pantalones Antibalas CP=20
Protección obligatoria para los soldados. El chaleco antibalas está diseñado para parar disparos de armas pequeñas y metralla de granada pero sólo ralentiza las balas de los rifles de asalto.

Chaleco de Tirador CP=25
Protección dura para las posiciones estáticas, como nidos de ametralladoras, puertas de helicóptero, etc.

Metal Gear™ CP=25
Blindaje de placas de epóxido laminado. Voluminoso y diseñado en secciones modulares, con protecciones sobre brazos y piernas, torso y escudo en la espalda y casco.

Equipo Especial

Vale, ¿así que no quieres ser totalmente metálico? No hay problema. Tenemos un par de útiles aparatitos para ponerte al nivel de los cibertipos.

Guantes de Combate (900 ed.)

Son guanteletes pesados que cubren toda la mano y el antebrazo. Están articulados mediante músculos artificiales y componentes hidráulicos. Un Guante de Combate causa 3D6 de daño por aplastamiento, 2D6 por puñetazo y tiene 3 espacios para guardar cualquier opción o arma para ciberbrazos.

Gafas Inteligentes (200 ed.)

¿Quieres todas las ventajas de los ciberópticos sin pérdida de humanidad?. Las Gafas Inteligentes pueden equiparse con chips para simular el efecto de hasta 4 opciones ciberópticas (cada opción es el 10% más barata que su equivalente ciberóptico). Las Gafas Inteligentes vienen con una clavija para arma inteligente y sus cables, permitiendo usar la opción de Sistema de Puntería (+1 a los ataques a distancia).

Por ejemplo, Razorjack decide comprarse unas gafas inteligentes. Seleciona como opciones Termógrafo, Cámara Digital, Luz Tenue y Sistema de Puntería. Su precio total es 200 ed. (su precio base) + 990 ed. = 1190.

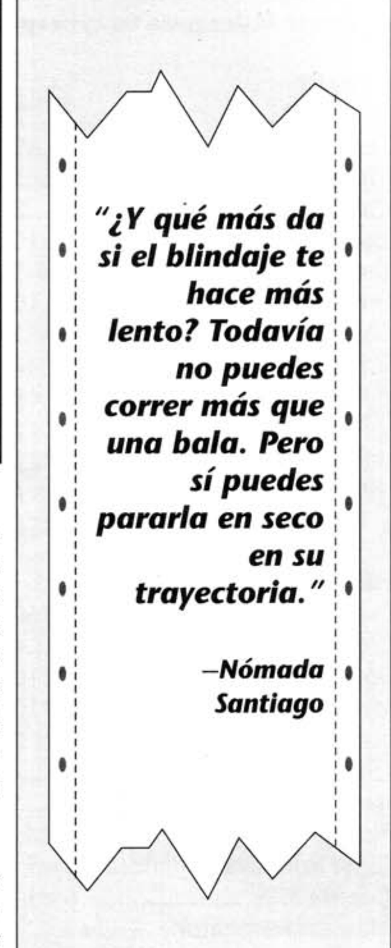
Armazones Lineales (Var. Precios)

Un **armazón lineal** es un exoesqueleto propulsado que da al usuario una fuerza tremenda. Hay 3 niveles de armazones lineales: *Sigma, Beta* y *Omega*.

Tipo	Fuerza	Precio
Σ (Sigma)	12	5000
ß (Beta)	14	7000
Ω (Omega)	16	9000

Normalmente, los exoesqueletos se llevan como parte del equipo cibernético (ver *Meter lo Cyber en el Punk* pág 92). Sin embargo, puedes ponerte un armazón lineal sin tenerlo interconectado a tu sistema nervioso. En vez de eso, puedes meterte en él como si fuera una cibermoto o un vehículo, teniendo un -2 a los REF por hacerlo.

No está mal ¿eh? Simplemente, asegúrate de que no te lo quiten, colega.



EQUIPO DEL 2020

A continuación tienes una lista de artículos útiles para tu cyberpunk.

MODA†

Pantalones ....20 ed.
Top ....15 ed.
Chaqueta ....35 ed.
Calzado ....25 ed.
Joyas ....10-100 ed.
Gafas de espejo ....5-50 ed.
Lentes de contacto ....100 ed.
Gafas ....50 ed.

†Multiplica el precio por el estilo:
Ropa normal elegante ....1x precio
Ropa de sport ....2x precio
Ropa de negocios ....3x precio
Alta costura ....4x precio
Tendencias urbanas ....2x precio

HERRAMIENTAS

Escáner Técnico ....600 ed.
Soplete ....40 ed.
Equipo de Herramientas ....100 ed.
Herramientas Electrónicas ....100 ed.
Gafas Protectoras ....20 ed.
Linterna ....2 ed.
Bastón Luminoso ....1 ed.
Pintura Luminosa ....10 ed. x bote
Cinta Adhesiva Luminosa .30 ed. x mt.
Cuerda ....6 ed. x mt.
Máscara Respiratoria ....30 ed.

APARATOS ELECTRÓNICOS

Hologenerador ....500 ed.
Videomonitor ....300 ed. x mt²
Chips de datos ....10 ed.
Logobrújula ....50 ed.
Grabador Digital ....300 ed.
Cámara Digital ....150 ed.
Videocámara ....800 ed.
Reproductor Audio/Vídeo ....40 ed.
Videocassette ....4 ed.
TV de bolsillo ....80 ed.
Repro. de Chip Digital ....140 ed.
Chip Digital de Música ....20 ed.
Guitarra Eléctrica ....100-500 ed.
Teclado Electrónico ....200-900 ed.
Sintetiz. de Percusión ....200-800 ed.
Amplificador ....500-1000 ed.

SISTEMAS DE DATOS

Computador de sobremesa .....900 ed.
Computador de Bolsillo ....100 ed.
Cibermodem ....varía según diseño
Cibermodem Celular ......varía según diseño
Cables de Interface ....20-30 ed.
Cables de Baja impedancia........60 ed.
Conjunto de Electrodos ....20 ed.
Teclado ....100 ed.
Terminal ....400 ed.

COMUNICACIONES

Comunicador Mastoideo ....100 ed.
Comunicador de Bolsillo ....50 ed.
Teléfono Celular ....400 ed.
Miniteléfono Celular ....800 ed.

VIGILANCIA

Binogafas ....200 ed.
Binoculares ....20 ed.
Gafas de Visión Nocturna ....200 ed.
Gafas IR ....250 ed.
Linterna IR ....50 ed.

ENTRETENIMIENTO

Cine ....10 ed.
Alquiler de Vídeo/Chip ....4 ed.
Danza Cerebral ....20 ed.
Concierto/Espect. Deportivo .....50 ed.
Comida Rápida ....5 ed.
Bebida† ....3 ed.
Comida de Restaurante† ....20 ed.

†Multiplícalo por el nivel de restaurante o bar:
Normal ....1x precio
Bueno ....2x precio
Excelente ....3x precio

SEGURIDAD

Cerradura ....20 ed. por nivel
Cerradura de Tarjeta.....100 ed. por nivel
Cerradura de Voz ....200 ed. por nivel
Pinchalíneas ....200 ed.
Descifra. Cerradura Tarjeta ......500 ed.
Descifrador Cerradura Voz ....1000 ed.
Escáner de Seguridad ....1500 ed.
Localizador de Venenos ....1500 ed.
Transmisor de Interferencias....500 ed.
Placa Escáner ....500 ed.
Detector de Movimiento ....40 ed.
Tarjeta de Pase ....10 ed.
Dispositivo de Seguimiento...1000 ed.
Botón Rastreador ....50 ed.
Detectores a Distancia ....700 ed.
Esposas ....100 ed.
Bandas Adhesivas ....5 ed.

EQUIPO MÉDICO

Grapadora Dérmica ....1000 ed.
Aerosol de Piel ....50 ed. por bote
Parche ....depende del tipo de medicina
Tanque Criogénico ....100.000 ed.
Equipo Médico ....50 ed.
Equipo Quirúrgico ....400 ed.
Equipo de Primeros Auxilios ......10 ed.
Escáner Médico ....300 ed.
Analizador de Drogas ....75 ed.
Jeringa de Aire Comprimido....100 ed.
Visita a una Clínica ....200 ed.
1 Día en el Hospital ....300 ed.
1 Día en Cuidados Intensivos 1000 ed.
Miembro de Repuesto ....1500 ed.

MOBILIARIO Y COMPLEMENTOS

Mochila de Nailon ....5 ed.
Saco de Dormir ....25 ed.
Cama Hinchable ....25 ed.
Futon ....90 ed.
Muebles de Madera ..200 ed. por mueble
Muebles Sintéticos.....100 ed. por mueble
Apartamento Cúbico ....5000 ed.
Lámpara ....20 ed.
Robot Limpiador ....1000 ed.
Sistema Vocal de Interruptores 100 ed.

VEHÍCULOS

Scooter ....500 ed.
Motocicleta ....1500 ed.
Coche de Ciudad ....2000 ed.
Utilitario Pequeño ....6000 ed.
Berlina Mediana ....10000 ed.
Coche Deportivo ....20000 ed.
Berlina de Lujo ....40000 ed.
Nota: los cibercontrolados valen doble

ESTILO DE VIDA

Tarifa Teléfono Celular ....100 ed. al mes
Tarifa Teléfono Estándar ....30 ed. al mes
Llamada Telefónica ......0.50 ed. por min.
Uso de Data Term ....1 ed. por min.
Cuenta CredChip ....20 ed. al mes
Seguro Sanitario ....1000 ed. al mes
Cuenta Trauma Team .....500 ed. al mes
Aire ....5 ed. por min.
Billete de Mag Lev ....0.25 ed por estación
Taxi ....3 ed. por km.
AV-Taxi ....7 por Km.
TV por Cable ....40 ed. al mes
Antena Parabólica ....1500 ed.

ALIMENTOS

Friskies ....50 ed. por semana
Precocinados ....150 ed. por semana
Preco. de Calidad .....200 ed. por semana
Comida Fresca ....300 ed. por semana

ALOJAMIENTO†

Ataúd ....20 ed. por noche
Habitación de Hotel ....100 ed. por noche
Apartamento ......200 por habitación/por mes
Casa ....150 por habitación/por mes

†Multiplica por su localización
Zona de Combate ....1x precio
Zona Moderada ....2x precio
Zona Corporativa ....4x precio
Zona Ejecutiva ....6x precio

Electrodomésticos ....100 ed. al mes

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

Moda

Los estilos de ropa del 2020 se dividen en cinco manifestaciones básicas de la moda:

Ropa normal elegante: Es la ropa de calle estándar, confeccionada a partir de coloridos componentes modulares. Predominan los cinturones, abrigos, fajines y botas.

Ropa de sport: Este es el equivalente a la ropa de deporte del siglo XXI. De lana guateada, con logotipos deportivos o corporativos.

Ropa de negocios: Es el equivalente de los trajes de negocios; colores apagados, trajes a rayas, zapatos de piel, etc. La lana y otros tejidos naturales se consideran el atuendo apropiado para el ejecutivo en ciernes.

Alta costura: Ropas sofisticadas y caras para las clases más altas. Diseños de Miyake, Si-Fui Yan y Anne Calvin.

Tendencias urbanas: Videochaquetas, tejidos que cambian de color, ropa de camuflaje, cueros, clavos metálicos, logotipos, vaqueros, faldas de cuero. Lo más salvaje y escalofriante en cibermoda.

Herramientas

Escáner Técnico: Un pequeño microcomputador de mano con varios conectores de E/S y sondas. Los escáneres técnicos ejecutan programas de diagnóstico, identifican y examinan componentes estropeados y muestran esquemas internos en una pequeña pantalla.

Soplete: De la clase común de oxiacetileno de botella. Es manual y de 30cm. de largo. Hay modelos más poderosos e incluso lanzas térmicas con entre 5 y 15 veces su precio habitual.

Equipo de Herramientas Técnicas: Herramientas diversas para reparación de objetos mecánicos. Vienen en una maleta de 10x24x5 cm.

Equipo de Herramientas Electrónicas: Ver anterior.

Gafas Protectoras: protección para el ojo al soldar, trabajar con metales o mezclar productos químicos, etc...

Linterna: Ya sabes lo que es. El alcance es de 30 a 40 m. Puedes comprar linternas de bolsillo (1/4 del alcance anterior) a la mitad de su precio normal.

Bastón Luminoso: Luz química metida en un tubo de plástico de 15 cm. Se agita o rompe para activarse. Su luz suave dura seis horas. Disponible en verde, rojo o azul.

Pintura Luminosa: Pintura fosforescente que te da una luz suave igual a la del bastón luminoso. Dura hasta cuatro horas.

Cinta Adhesiva Luminosa: Lo mismo que la pintura luminosa. Dura seis horas y viene en varios anchos.

Cuerda: Fibras sintéticas trenzadas con gran variedad de pesos y grosores. Pueden aguantar hasta 400 kg. de peso.

Máscara Respiratoria: Una máscara de pintor corriente; cubre nariz y boca con dos filtros recambiables (1ed por cada paquete de 10) a los lados. Buena para evitar el humo.

Aparatos electrónicos personales

Hologenerador: Pequeña caja (10x5x15 cm) que proyecta una imagen holográfica desde un chip sustituible. El generador es compatible con los chips de la mayoría de cámaras digitales. Puede conectarse a un Grabador/Reproductor digital.

Videomonitor: Monitor que utiliza tecnología LCD plana. Mide menos de 2,5 cm. de ancho. La mayoría de los videomonitores están incorporados a las TVs, pero también tienen clavijas de entrada para utilizarlas como monitores de lectura para otros productos electrónicos. Los más grandes (7x33m.) se utilizan como soportes publicitarios. Los videotableros se compran por mt^2.

Chips de Datos: El medio de almacenamiento del futuro para guardar información digital. Habitualmente plastificados, los chips vienen en forma de botón, de cuadrados planos y triángulos. Pueden ser leídos por cualquier tipo de medio de grabación mediante el uso de clavijas adaptadoras.

Logobrújula: Una clase de compás inercial programable que guarda la trayectoria de todo cambio de dirección desde un punto o marca prefijada.

Grabador Digital: Instrumento de grabación de audio que utiliza tecnología de chips de datos. La mayoría son del tamaño de dos libros de bolsillo puestos uno al lado del otro. Algunos son tan pequeños como una baraja de cartas.

Cámara Digital: Los fotogramas son digitalizados y guardados en chips. Del tamaño de un paquete de cigarrillos.

Videocámara: Puede acoplarse a la cabeza, en una sujeción en el hombro o llevarse en la mano, dependiendo del tamaño. Esto influye en el precio, en el tamaño de la imagen grabada, en la duración del tiempo de grabación, etc. El precio dado es para el modelo de hombro más barato. El sonido y la imagen se graban en una cinta del tamaño de una baraja de cartas o más pequeña, pero también puedes conectarla directamente a un aparato de trasmisión con un grupo de cables.

Reproductor de Vídeo/Audio: Reproduce las cintas de videocámara además de otras cassettes de estilo más antiguo.

Videocassette: Ver videocámara. Nota: El videocassette del 2020 es un medio digital de alta densidad capaz de manejar imágenes visuales y señales de audio.

TV de Bolsillo: Usa una pantalla plana en un tamaño de 12x12x2 cm. o más pequeño. Capta la mayoría de emisoras de VHF o UHF.

Reproductor de Chip Digital: Reproduce chips grabados de audio o vídeo. Debes conectarlo a un videomonitor para reproducir la banda de vídeo del chip digital.

Chip Digital de Musica: Hasta 6 álbumes favoritos de pop (o cualquier otro estilo musical) comprimidos en plastico y semiconductores. Estos chips también están disponibles en formato de lectura/escritura.

Guitarra Eléctrica: Ya no es el hacha clásica. Ahora es más ligera, más flexible en sus aplicaciones y a veces ni siquiera tiene una forma reconocible. Puede incluso haber sustituido las cuerdas y trastes por series de teclas.

Teclado Electrónico: Ha cambiado poco desde el presente, excepto en tamaño y potencia.

Sintetizador de percusión: Equipamiento habitual para la música "New Wave". Un grupo de elementos de percusión y una caja de ritmos. Cabe en un par de maletas y puede configurarse de la manera que le guste al batería.

Amplificador: Mira Teclado Electrónico.

Sistemas de Datos

Computador de Sobremesa: El portátil común, con disco duro interno, videomonitor (desmontable) y ranuras para chips de datos y de programas. Estas unidades no tienen las avanzadas CPUs y la memoria disponible de un sistema de computadores normal. No pueden usarse para moverse por la Red.

Computadora de Bolsillo: La calculadora programable clásica (15x8x1 cm.) con teclado, ranuras para chips y hasta 100 páginas de memoria alfanumérica.





"Uauh. ¡Una Hitachi Zendaflex nueva!. Siempre quise una de ésas; caramba, desde que era un matoncillo. ¡Es maravilloso que esté aquí este tío muerto para darme la suya! Lo aprecio de verdad, colega"

—Ripperjack

Cibermódem: Ver la sección Netrunning.

Cibermódem Celular: Ver Netrunning pág. 133.

Cables de Interface: Los típicos cables con clavija que van de una máquina cibercontrolada a las interface de una persona.



Cables de Baja Impedancia: Cables especiales de baja resistencia e interferencia para mejorar la trasmisión de datos. Dan una bonificación de +1 a cualquier tarea de interface, como controlar cibervehículos o Netrunning.

Conjunto de Electrodos: Auriculares poco eficientes para "asomarse" a la Red. -2 a la habilidad de Interface.

Teclado: Puede conectarse a tu cibermódem o a otro equipo electrónico.

Terminal: Una estación de trabajo con teclado, videomonitor y conectores de E/S. Un terminal puede utilizarse para viajar por la Red, haciendo al Netrunner inmune a la mayoría del software negro, pero es muy lento (-5 a las habilidades de Interface). Los usuarios de terminales son comúnmente conocidos como las "tortugas" de la Red.

Comunicaciones

Comunicador Mastoideo: Todos los comunicadores son transmisores-receptores. Éste está pegado a la mandíbula y a la sien; emites subvocalizando y recibes mediante vibraciones silenciosas. El alcance es de 15 km.

Comunicador de bolsillo: El típico walkie-talkie pequeño. Alcance = 15 km.

Teléfono Celular: Comunicación en movimiento en cualquier lugar dentro del alcance de una red de radioteléfonos. Hay una tasa de servicio que supone 100 ed. al mes.

Miniteléfono Celular: Cabe en un paquete de cigarrillos.

Vigilancia

Binoculares: Ya sabes lo que son.

Binogafas: Estas ayudas a la visión de alta tecnología combinan efectos de binoculares, con telémetros laser y a veces lentes infrarrojas. Las más caras incorporan una cámara digital.

Gafas de Visión Nocturna: Gafas de intensificación lumínica. Aumentan la luz ambiental para la visión nocturna gracias a la tecnología "Starlite". Las gafas pueden destruirse si hay un incremento repentino de la intensidad lumínica. Si se sintonizan (tarea DIFÍCIL), pueden detectar rayos infrarrojos activos.

Gafas IR: Captan fuentes difusas de infrarrojos en el ambiente. Suelen usarse junto con una fuente activa de IR para conseguir una iluminación invisible.

Linterna IR: Ver anterior. La linterna ultravioleta es similar; también es utilizable con el equipo ciberóptico apropiado.

Pinchalíneas: Capta transmisiones de datos o de voz de una línea de comunicaciones, y las graba o las transmite. Los más sofisticados no necesitan conectarse directamente a la línea que supervisan (funcionan hasta una distancia de 30 cm.) y pueden controlarse a distancia. Los pinchalíneas no pueden utilizarse en sistemas instalados o actualizados después del 2008, tras la instauración total de la fibra óptica.

Seguridad

Cerradura/Cerradura de tarjeta/Cerradura de Voz: Son métodos de complejidad creciente de seguridad en puertas. La cerradura simple es mecánica y debe atacarse de la misma manera. Las de tarjeta y voz son electrónicas (las cerraduras de tarjeta utilizan una tarjeta codificada magnéticamente y las de voz emplean tecnología de reconocimiento de voces). Cada clase de cerradura tiene cuatro niveles crecientes de complejidad y un sistema de seguridad puede incorporar los tres tipos de cerraduras.

Clase	Nivel de Dificultad
Seguridad Baja	Media (15)
Seguridad Media	Difícil (20)
Seguridad Alta	Muy Difícil (25)
Máxima Seguridad	Casi Imposible (30)

Descifrador de Cerradura de Tarjeta: La sonda de este instrumento se inserta en la cerradura de tarjeta en vez de la tarjeta normal. Un descifrador funciona añadiendo +5 a tu tirada de TEC + Seguridad Electrónica + 1D10 contra la cerradura.

Descifrador de Voz: Un modulador de Voz para abrir cerraduras de voz. Mira la descripción anterior.

Escáneres de Seguridad: Este aparato busca campos electromagnéticos generados por varios sistemas de alarma (75% de probabilidades de localización). Se necesitará una tirada de TEC o INT para identificar el tipo de alarma encontrada.

Localizador de Venenos: Puede instalarse para buscar un veneno concreto en el aire o en el agua. De otra manera, simplemente te avisará de la presencia de sustancias extrañas. 85% de precisión.

Transmisor de Interferencias: Suele venir en dos o tres maletas grandes, pero puede llenar toda una furgoneta. Interfiere transmisiones electromagnéticas en un área de 300 m. (eso afecta a los teléfonos celulares y a parte del ciberequipo).

Placa Escáner: Un instrumento de lectura para cerraduras de huellas de la palma de la mano. Puede incorporarse a cualquier clase de cerradura de tarjeta o de voz para añadir un nivel adicional de seguridad.

Detector de Movimiento: Un sistema de alarma típico. Incluye ondas sísmicas, sónar, infrarrojos o redes de luz visible. Detecta movimientos en un área definida, con una fiabilidad del 95%. El procesador sensorial es del tamaño de un paquete de cigarrillos.

Tarjeta de Pase: El instrumento más común para abrir cerraduras de tarjeta.

Dispositivo de Seguimiento: Equipamiento manual o en maletín para detectar o seguir botones rastreadores. El alcance es de 1,5 km.

Botones Rastreadores: Pueden ser de cualquier tamaño. Desde una caja de cerillas a un pin. Utilizan radiactividad o transmisiones de radio para indicar con precisión la posición de la persona o cosa a la que están sujetos. Algunos pueden encenderse o apagarse a distancia. Suelen venir en paquetes de seis.

Esposas: Así como suena. Probablemente un poco más resistentes (Dificultad CASI IMPOSIBLE para romperlas) debido a las nuevas aleaciones. Con frecuencia (50%) se abren con una especie de cerradura de tarjeta.

Bandas Adhesivas: Estupendas para controlar motines. Son bandas aprisionadoras plásticas de un solo uso que sirven de esposas temporales y como atadura para piernas (MUY DIFÍCIL para romperlas). Con fibras cerámicas para resistir los cortes y a prueba de fuego. Vienen en cajas de 12.

Equipo médico

Grapadora Dérmica: Cierra automáticamente heridas y las sutura con grapas de material orgánico comprimido, que se disuelve despues de cierto tiempo.

Aerosol de Piel: Un gel en aerosol para el tratamiento de abrasiones fuertes. Es antiséptico, esterilizado, permeable al

aire y se desprende en 2 semanas.

Tanque Criogénico: Un tanque de refrigeración avanzado. El tanque enfriará un cuerpo hasta los niveles de conservación, mientras las máquinas de soporte vital mantienen el flujo de sangre y oxígeno. Están diseñados para mantener un cuerpo muerto en una relativa estasis.

Equipo Médico: Botiquín estándar de médico o militar. Contiene antídotos, vendas, aplicadores, medicinas e instrumentos de reconocimiento (sondas, sedantes, luz ocular, estetoscopio).

Equipo Quirúrgico: Un conjunto completo de herramientas de cirujano (escalpelo, retractor, sondas, abrazaderas, pinzas, etc) y productos químicos o equipo para mantener un campo de operación esterilizado.

Equipo de Primeros Auxilios: Un botiquín casero normal. Tiene vendajes, antisépticos y un analgésico.

Parche: Una pequeña almohadilla plastica que contiene una cantidad medida de medicina. El parche se aplica sobre la piel y la medicina se absorbe en dosis regulares. Pasa al capítulo *Trauma Team* para consultar las drogas y sus precios.

Jeringa de Aire Comprimido: La "Bones McCoy" utiliza una rápida ráfaga de aire comprimido para introducir una droga líquida a traves de la piel. Ve a *Trauma Team* para consultar las drogas y sus precios.

Escáner Médico: Lecturas de temperatura corporal, ritmo cardiaco, presión arterial, respiración y niveles de azúcar en la sangre. Una pequeña base de datos implementada añade un +2 a tu habilidad de *Diagnosticar.*

Analizador de Drogas: Varía en tamaño desde el de un libro al de una maleta. Este aparato funciona de manera similar al localizador de productos químicos. Determinará la pureza de una droga de composición conocida o identificará la estructura molecular y posibles efectos de una sustancia desconocida que es similar a una droga ya programada en su librería.

Mobiliario y Complementos

Mochila de Nailon: La bolsa de deporte del siglo XXI, con una gran variedad de logotipos entre los que elegir. Hay varios tamaños.

Saco de Dormir: Son más ligeros y pueden soportar temperaturas de hasta -73º C. Se comprime en un paquete de 30x15x10cm.

Cama Hinchable: Autohinchable, con colchón empaquetado y comprimido. Doblada, mide 15x5x10 cm.

Muebles de Madera/ Sintéticos: ¿Qué podríamos añadir?

Futon: Almohada y cama plegable portátil de origen japonés.

Apartamento Cúbico: Módulo para vivir de 3x3x2m. en el que los muebles y electrodomésticos principales están ocultos en las paredes y sólo se extienden cuando se utilizan. Contiene una cama, un baño, una pequeña cocina, un frigorífico, una televisión y un centro de entretenimiento digital, 2 sillas, escritorio plegable y mesa desmontable. Los componentes son móviles y pueden transportarse con facilidad. Estos cubos suelen ser tan pequeños que si tuvieran todos los muebles extendidos a la vez, no habría habitación en la que estar.

Lámpara: Da luz. Hay una infinidad de formas y colores.

Robot Limpiador: Pequeño aparato robótico preprogramado de limpieza. Del tamaño de una aspiradora portátil.

Sistema Vocal de Interruptores: Controles activados por voz para luces y electrodomésticos.

Vehículos

A continuación te mostramos los vehículos típicos de principio del siglo XXI. Si quieres modelos concretos, ve a *Todo Lo Oscuro y Cyberpunk*, de la pág 180 a la 182.

Scooter: Este es una actualización impulsada electricamentede las viejas Riva y Vespa de los 90. Con una velocidad máxima de 80 km/h., los scooters pueden viajar 6 horas por cada carga rápida (se tarda 5min. en cualquier estación de servicio).

Motocicleta: Versiones actualizadas de las motocicletas normales. La mayoría son diseños planos, con carlingas plásticas que cubren al conductor. El 50% son de propulsion eléctrica y tienen una velocidad máxima de 105 km/h y 8 horas de autonomía por cada carga rápida. Las versiones impulsadas por CHOOH² tienen una velocidad máxima de 240 km/h y un depósito de 15 litros.

Coche de Ciudad: De una plaza (o dos apretadas) y 3 ruedas, son comunes en las Zonas Corporativas. Tiene una velocidad máxima de 65 km/h y 4 horas de autonomía por cada carga rápida. Los coches de ciudad también pueden ser alquilados (1,5 ed. por km) en puntos localizados en la mayoría de áreas corporativas; utiliza tu tarjeta de crédito para alquilarlo, conduce donde quieras y déjaselo al dependiente más cercano.

Utilitario Pequeño: Generalmente impulsados por metanol o CHOOH², tienen una velocidad máxima de 145 km/h, un depósito de 40 litros y cuatro asientos, con un confort relativo.

Berlina Mediana: Impulsados por metanol o CHOOH2, estos vehículos tienen una velocidad máxima de 145 km/h, un depósito de 55 litros y cuatro asientos.

Coche Deportivo: Casi todos impulsados con CHOOH2 (los eléctricos no alcanzan estas velocidades). La velocidad máxima es de 340 km/h con un depósito de 40 litros. Tiene 2 asientos.

Berlina de Lujo: Impulsados por metanol o CHOOH2, estos vehículos tienen una velocidad máxima de 145 km/h, un depósito de 75 litros y seis asientos.

Carga Rápida: Recarga rápidamente (5 minutos) la batería de los vehículos eléctricos. Disponible en la mayoría de las estaciones de servicio por 20 ed. por carga.

CHOOH²: Combustible sintético de meta-alcohol. Cuesta 1D6/3+1 ed. cada 4 litros (el coste fluctúa tremendamente debido a la oferta y la demanda y las actividades eco-terroristas).

Estilo de Vida

Data Term™: Es un terminal de computadora situado en las aceras, con acceso a las noticias, el tiempo, mapas de la ciudad, programas de acontecimientos y otras cosas útiles. Un Data Term también puede usarse como punto de conexión a la Red. Los Terms están montados sobre columnas de hormigón y son indestructibles. En teoría.

Cuenta Credchip: Una tarjeta de débito que utilizas para no llevar tu dinero en la cartera.

Aire: Así como suena. En los EE.UU., Gran Bretaña y algunas zonas del Este de Europa la contaminación es tan nociva que te obliga a ir a diversos "bares de aire", vendedores o máquinas expendedoras para comprar una respiración decente.

Alimentos

Friskies: Un nutriente producido en serie que satisface la mayoría de las necesidades de sustento, pero se parece, huele y sabe a la comida para mascotas de la que toma su nombre.

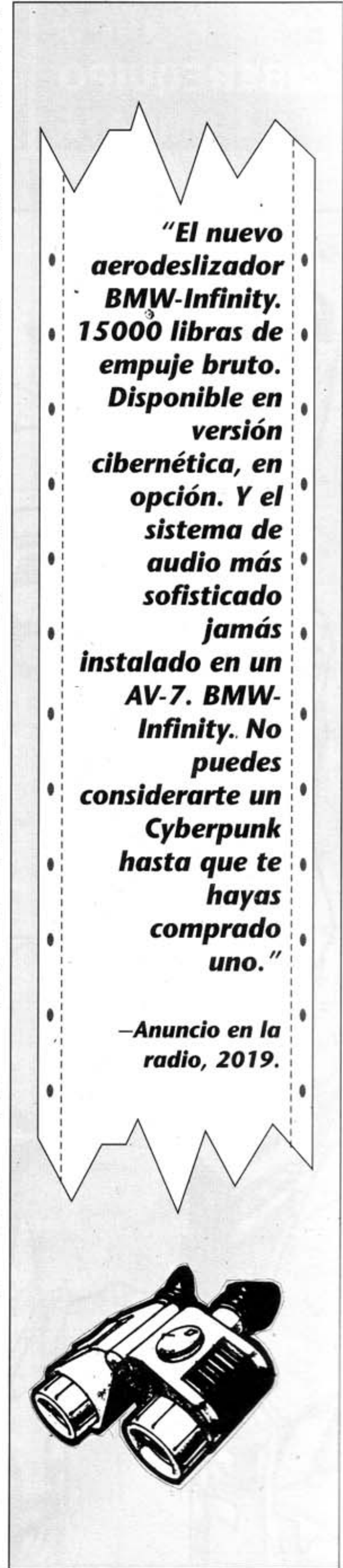
Precocinados: Una mejora de la comida rápida común. Estos paquetes pueden meterse en el microondas o refrigerarse, dependiendo de lo que haya dentro. Muchos vienen con sus propias etiquetas químicas para calentar o enfriar. La cocina no es muy lograda, pero es mejor que los friskies.

Precocinados de Buena Calidad: Buenas cocinas de restaurante empaquetadas. La mejor calidad que vas a encontrar en comidas precocinadas. Si quieres algo mejor, come en un restaurante o cocina tú mismo (pero ¿quién sabe hacerlo?).

Comida Fresca: Ya sabes lo que es. Bueno, al menos has conocido a alguien que la ha comido.

Alojamiento

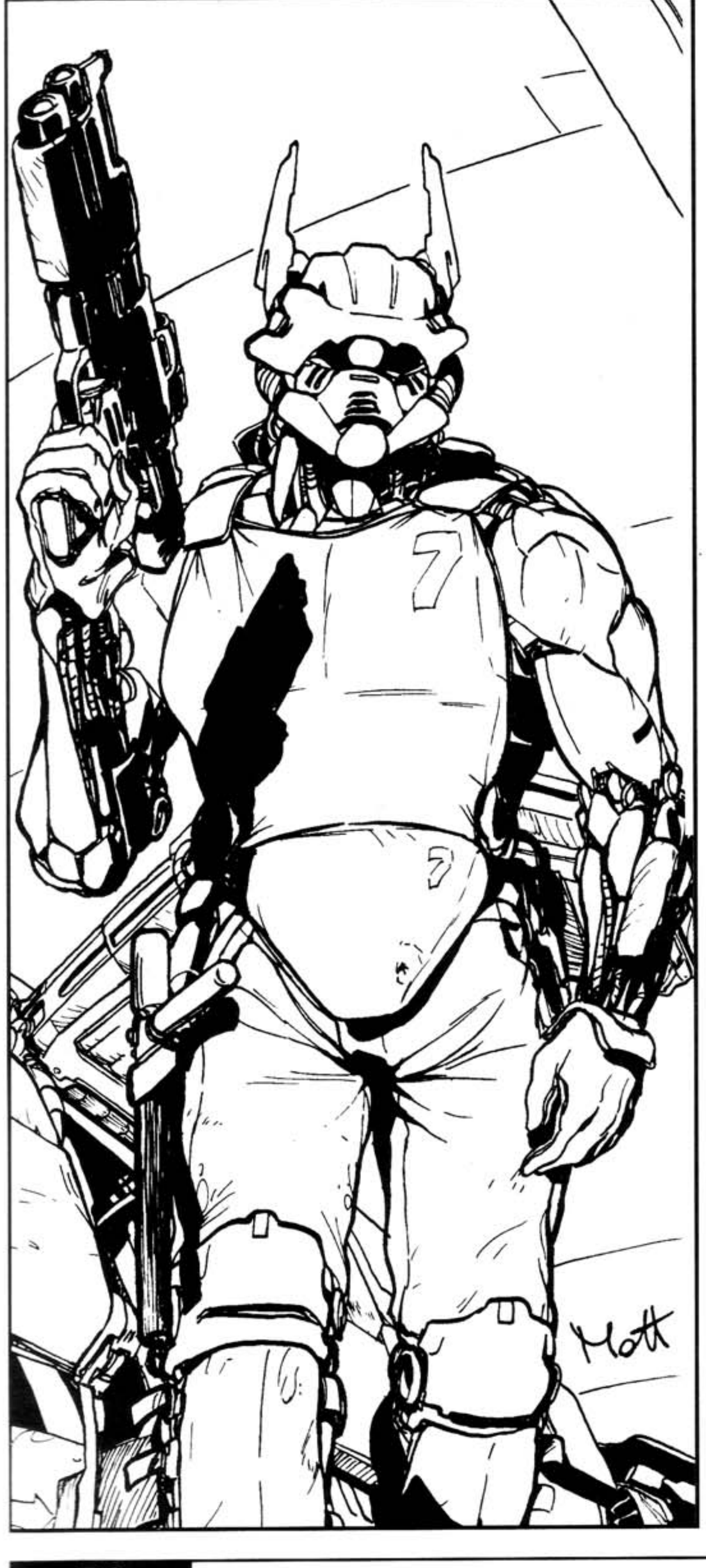
Ataúd: Un avance con respecto a los sacos de dormir en la calle. Un acomodo estrecho, similar a su homónimo. Esta cajas para dormir se encuentran en los aeropuertos y pensiones cutres de todo el mundo. Suelen funcionar con monedas por tiempo limitado y te da suficiente sitio para girarte o leer en la cama; se encuentran en los alojamientos de descanso en cualquier sitio. Existen modelos más caros con teléfono o mini TV.



EQUIPO
CIBEREQUIPO
COMBATE

CAPÍTULO 6

METER LO CYBER EN EL PUNK



Olvida todo lo que creías acerca de los cyborgs. Todo.

Esto es el siglo XXI. Hoy, ser cyborg está de moda. Sus implantes cibernéticos están diseñados para un estilo de vida altamente móvil y perfeccionado. Ya esté equipado con chips de datos implantados en su sistema nervioso para mejorar su técnica en el tenis, o miniarmas de bioingeniería para su protección personal, el cyborg del 2000 está en la vanguardia de la vida de alta tecnología.

Pero no es necesariamente un tanque andante. La cibertecnología puede ser más sutil, menos obvia. Has de integrar tus dispositivos en un todo sin costuras. Eres a la vez cazador y presa, y cuanto más rápido aprendas a difuminar la línea entre las dos categorías, más tiempo sobrevivirás.

Y eso es lo importante. Sobrevivir.

Cibermoda

El llevar implantada alta tecnología en alguna parte de tu cuerpo está de moda. Si puedes permitírtelo, tienes al menos un par de "mejoras"; unos cuantos chips de software instalados en tu sistema nervioso para interconectarte con tu ordenador, recordarte tus citas (por ejemplo, el popular chip *Daytimer™*) y mejorar tus reflejos. Si estás *cibernetizado*, probablemente tengas conectores interface para manejar mentalmente computadoras y vehículos. Quizas tus ojos son ciberópticos con función de grabación y lo último en colores de iris (la policromía está de moda este año), o tu audición está amplificada para oír mejor al chismoso del Salón de Ejecutivos.

Si tu trabajo implica funciones de seguridad o combate (y la mayoría de las profesiones en el siglo XXI incluyen al menos algún aspecto del combate), probablemente tengas dos o tres clases de software de combate, además de clavijas e interfaces para un arma inteligente. Como Mercenario, puedes que ha-

yas sustituido uno o más miembros por prótesis cibernéticas, que te permiten ocultar una gran variedad de herramientas y armas en tu cuerpo, además de darte una ventaja en velocidad y fuerza.

Como Cyberpunk, vas a querer echar mano a lo mejor de esta costosa y apasionante nueva tecnología. Y el término exacto es costosa. Un personaje medio con, pongamos por caso, un ciberóptico (con Sistema de Puntería e Infrarrojos), un potenciador de reflejos, un brazo supercromado con un subfusil del calibre 25, conectores interface y chips para Artes *Marciales, Pilotar Aeronaves de Rotor* y *Armas Cortas*, supone una inversión de decenas de miles de eurodólares.

Por supuesto, el punk ambicioso ya conoce al menos 25 maneras (la mayoría ilegales) para reunir esa insignificante cantidad de dinero.

El ciberpsicópata debe luchar constantemente para evitar traspasar el límite y no cometer actos irracionales de asesinato y destrucción. La mayoría de las veces, pierde.

Entonces, todos pierden

Pero antes de que empieces a implantarte cosas, hay una pega.

Ciberpsicosis

Algo pasa cuando empiezas a añadir metal y plastico a la gente. Empiezan a cambiar. Y no es bueno.

En el siglo XXI, a esto lo llamamos **Ciberpsicosis**; una enfermedad mental en la que la acumulación de equipo cibernético causa la ruptura de una personalidad ya inestable. Al principio, la víctima empieza a relacionarse más con las maquinas que con los humanos. Pronto, empieza a rehuir a la gente (parientes, amigos, amantes). El comer y el dormir se vuelven menos importantes. Finalmente, las interacciones con los humanos le empiezan a irritar, lo que culmina en una rabia terrible que consume totalmente a la víctima.

¿Y cómo adquiero la ciberpsicosis?

Todo personaje de Cyberpunk tiene una Empatía (EMP). Esta característica es una medida de lo bien que el personaje se relaciona con otras personas y es la base de habilidades como el liderazgo, mentir, convencer y las relaciones amorosas.

Así mismo, cada mejora cibernética tiene aparejada una **Perdida de Humanidad**, que se suma para hallar la Perdida de Humanidad total de todos los implantes. Las Pérdidas de Humanidad van desde MUY BAJA hasta MUY ALTA, y se corresponden con el efecto general que tendrá el implante sobre la psique humana. Además, cada opción añadida a un implante también tiene un valor puntual adicional.

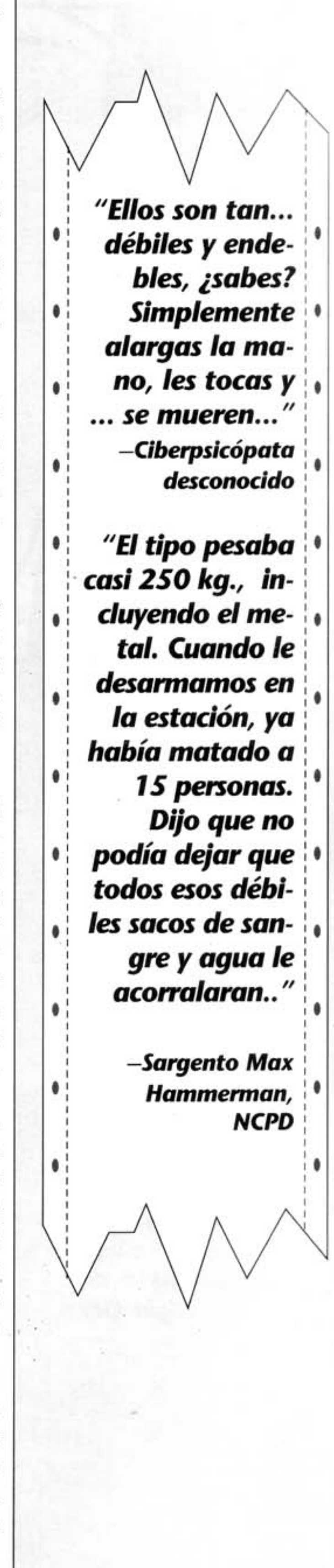
Por cada 10 puntos de Perdida de Humanidad, el personaje pierde un punto de EMP (los valores no divisibles se redondean hacia abajo).

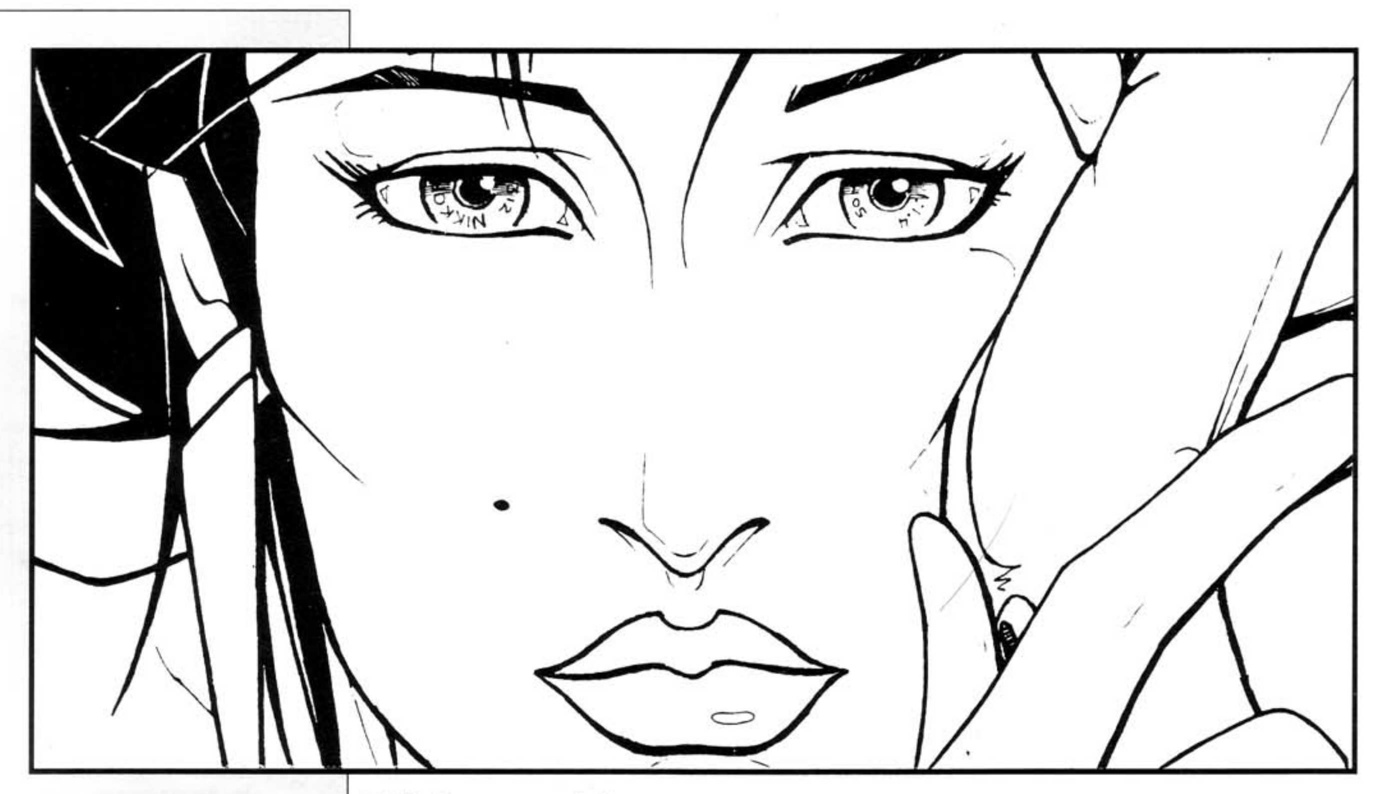
Por ejemplo, digamos que añado 4 nuevos dispositivos cibernéticos, con una Pérdida de Humanidad total de 36 puntos. Perderé 3 puntos de EMP.

Esto puede empezar a costarte caro. Con una EMP de 3, el personaje es algo así como un "pescado congelado", frío y sin sentimientos. Con 2, el personaje es para los demás un ser escalofriante, lúgubre y desagradable. Con una EMP de 1, el personaje suele ser violento, sociópata y salvaje. Debe luchar constantemente para evitar traspasar el límite y no cometer actos irracionales de asesinato y destrucción.

Con 0 o menos, el personaje esta atrapado completamente por la ciberpsicosis. Se mueve por un odio exasperante hacia los demás humanos o seres vivos. En este punto, no hay vuelta atrás. El Árbitro se hace cargo del personaje, y lo maneja como un PNJ con los peores atributos de un psicópata asesino mecanizado, llamado **ciberpsicópata**.

No todos los ciberpsicópatas son descontrolados. Muchos exhiben síntomas más sutiles; mentiras compulsivas, cleptomanía, sadismo, brutalidad, desdoblamiento de la personalidad y cambios de humor extremadamente violentos.





> ***"¿Qué hace una chica bonita como tu trabajando para los C-SWAT?"***
>
> ***"Persiguiendo en Antivicio a imbéciles como tú, cariño..."***
>
> ***–Conversación típica en una Comisaría de Night City***

El Psicoescuadrón

La ciberpsicosis es un gran problema del siglo XXI. Si bien la terapia financiada por el estado es una opción, lo más difícil es llevar al paciente a la consulta del psicólogo. ¿Qué haces cuando un maniaco blindado cibermejorado empieza a asesinar personas al azar? Si eres del Gobierno, organizas una patrulla especial de policía profesional con una misión; perseguir y capturar o matar ciberpsicópatas asesinos.

Los **ciberescuadrones** son habituales en la mayoría de departamentos de policía urbanos, bajo nombres como C-SWAT (SWAT-Cibernéticos), PSICO-DIVISIÓN, CIBER-Fuerzas Y MAX-TAC (División Tactica de Fuerza Máxima). Están equipados con lo mejor en blindajes, equipos de comunicaciones y vehículos. La mayoría lleva armas que van desde el cañon ligero en adelante. No son, por naturaleza, muy agradables.

Cibertipos Registrados

Aunque el Código Uniforme Penal de Justicia de los EE.UU. *dice* que debes cometer un crimen antes de que te puedan detener, esto no impide que la mayoría de departamentos de policía practiquen la prevención selectiva del crimen (sobre todo los dirigidos por las Corporaciones). El Psicoescuadrón vigila quién compra qué y dónde lo hace mediante informadores, monitores y detectores de tecnología ocultos y distribuidos por toda la ciudad. Por lo general, tiene una idea aproximada sobre qué bandas están cargándose de chatarra y quién está más cerca de cruzar la línea de la psicosis en un futuro cercano. Cuando un psicópata en potencia se acerca demasiado, el Escuadrón le detiene y le ofrece una elección. Puede continuar como es y arriesgarse a sufrir un accidente en alguna noche oscura ("...estamos preocupados de que algún buen ciudadano pueda, ya sabes, encargarse el mismo de, bien...ya sabes ...ajustar tu actitud"),o puede **registrarse**.

El registro es una especie de libertad bajo palabra; accedes a ver a un ciberpsicólogo para tu supervisión y análisis (ganando 2 puntos de PH por semana hasta que se restaure tu EMP original) y el Escuadrón te implanta un pequeño transmisor en tu ciberequipo, que les permite saber tu paradero aproximado. Sólo por si acaso. La policía no te fastidiará y el Escuadrón no te abatirá automáticamente con ráfagas de cañon de 20mm si te estimulas con el paquete de *Smash* que te pasó tu proveedor.

Se rumorea que algunos departamentos también implantan una pequeña carga explosiva y un detonador por radio, pero

todos sabemos que eso va contra el Código Penal, ¿no?

Además, no *tienes por qué* registrarte. Pero pensamos que te gustaría saberlo. Después de todo, hay muchos buenos ciudadanos por ahí fuera...

Perdidas de Humanidad

¿Cómo se aplica esto?

Sencillo. Cada vez que te añadas una mejora cibernética, hay una pérdida correspondiente de humanidad. Pero no es algo simple, lineal o bonito. Personas diferentes no reaccionan igual ante el proceso de robotización. Por tanto, tu Pérdida de Humanidad se basa en el lanzamiento de un dado para conseguir un valor aleatorio para cada mejora. Esto es importante, porque significa que, si tienes muy mala suerte, esto podría hacerte traspasar la línea antes de que te des cuenta.

Muy Baja	1D6/2
Baja	1D6
Media	2D6
Alta	3D6
Muy Alta	4D6

Recuerda: debes mantenerte al tanto del número acumulativo de puntos perdidos. Estos medios puntos y puntos sueltos van a empezar a sumarse rápidamente...

Terapia

Hay una manera de resistir sobre el Límite y mantenerse conectado. Es la terapia. Los C-SWAT te traen por la fuerza, llegas gritando y golpeando las paredes y te atan con correas al diván metálico de psiquiatra.Las sondas desactivan uno por uno tus cibersistemas, mientras el loquero conecta tu psique rabiosa a la danza cerebral. Entonces empieza el largo y arduo proceso de desmantelamiento y reconstrucción de tu cerebro en una forma socialmente aceptable. Por ejemplo, una a la que no le encante comer cadáveres.

Los **Ciberpsicólogos** (Ciberloqueros) utilizan combinaciones de simulación de danza cerebral, drogas, hipnotismo, psicocirugía y terapia de aversión para reconstruir personalidades dañadas. Una vez que todas las partes cibernéticas sean retiradas o desactivadas, el personaje recuperará 2 puntos de EMPatía por cada semana de terapia.

Por ejemplo: Savage está en la consulta del Dr. Risk con una EMP total de -3. La terapia necesitará al menos 5 semanas para que Savage recupere su EMP original (6).

Ahora ya lo sabes. Anda con cuidado. Protege tu mente.

Cibertecnología

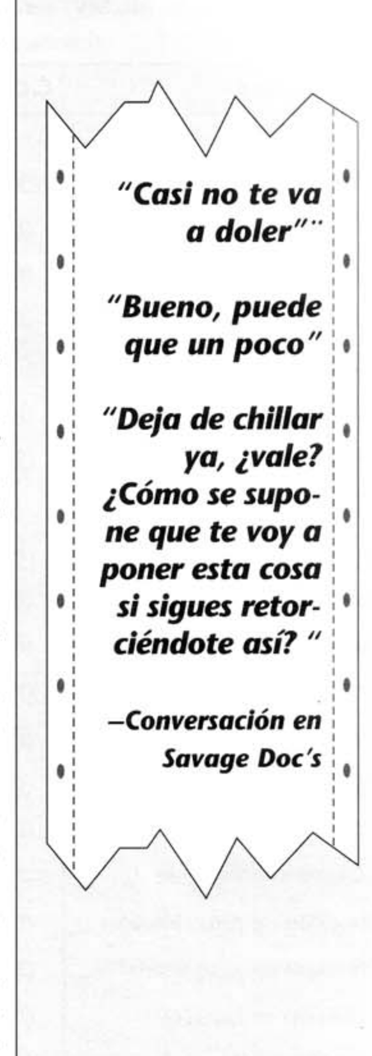
La cibertecnología puede adquirirse casi en cualquier sitio. Algunos de los procedimientos médicos son sencillos, con modos sencillos de cirugía, con instalaciones pequeñas que tienen lugar en clínicas de centros comerciales (*Bodyshoppe, Fashion/ Fusion* y *Parts N' Programs* son tres cadenas de establecimientos populares) o en visitas rápidas a centros médicos (*Docs R Us™*). Estas instalaciones son similares a las que había para perforarte las orejas, en 1980. Incluso puedes conectarte actualizaciones y mejoras en tu maquinaria antigua por el precio de las piezas nuevas, lo que te permite empezar con poco y añadir más paulatinamente.

Lo que no puede comprarse abiertamente son las clases de ciberequipo conocidas como Cibertecnología de Mercado Negro. Estos objetos pueden adquirirse a traves de contactos criminales de la Calle, instalados a muy altos precios por tecnomédicos clandestinos conocidos como **Matasanos**. A menudo, esta Cibertecnología es peligrosa, se instala mal y siempre es cara. Pero, oye, todos somos mayorcitos, y además, ya sabes lo que tienes que hacer con un Matasanos que te estropea algo ¿no?

Códigos de Cirugía

Cada clase de ciberequipo tiene un **Código de Cirugía**. Este código representa el nivel mínimo de cuidados médicos requeridos para instalar el ciberequipo, el tiempo de operación necesario, el precio de la operación, el daño sufrido en la operación y la dificultad del procedimiento de la instalación.

Insignificante
Se requiere: Clínica comercial u otra tienda de implantes.
Tiempo de operación: 1 hora.
Daño: 1 punto.
Precio: Incluido en la instalación.
DIF=Fácil (10)



LISTA DE CIBEREQUIPO

Nota: el código que va a continuación de cada dispositivo se utiliza para identificarlo en la hoja de personaje. Por ejemplo, Ciberóptico (CC, AI, MI, MV) sería un implante ciberóptico con Amplificador de Imagen, Sistema de Puntería, Microópticos y Microvídeo.

Ciberequipo	C.Op.	C.Id	Descripción	Precio	PH
CIBERMODA	—	—	**APARIENCIA Y CIBEREQUIPO COSMETICO**	—	—
Biomonitor	(I)	(BIO)	+2 a *Resistir Torturas y Drogas.*	100	1
Reloj Subcutáneo	(I)	(RSU)	Reloj situado bajo la epidermis.	50	1
Tatuaje Luminoso	(I)	(TL)	Tatuaje decorativo.	1-20	0,5
Lentes Cambiantes	(I)	(LC)	Lentes de contacto que cambian de color.	1-200	0,5
Quimipieles	(I)	(QP)	Tintes que cambian el color de la piel.	200	1D6/2
Piel Sintética	(I)	(SIN)	Cambia el color de la piel artificial.	400	1D6
Tecnopelo	(S)	(TEC)	Pelo artificial emisor de luz y/o color.	1-200	2
EQUIPO NEURONAL	**(S)**	—	**PROCESADOR BÁSICO. NECESARIO PARA TODOS LOS SISTEMAS**	**1000**	**1D6**
Potenciador Kerenzikov	(I)	(PRK)	Añade +1 a las tiradas de Iniciativa por cada nivel comprado.	500	1D6/2D6
Potenciador Sandevistan	(I)	(PRS)	Añade +3 a las tiradas de Iniciativa durante 5 turnos.	1600	1D6/2
Amplificador Táctil	(I)	(TAC)	Aumenta la sensibilidad, +2 a Advertir con tacto.	100	2
Amplificador Olfativo	(I)	(OLF)	+2 a Advertir por vía olfativa. Permite rastrear mediante el olor.	100	2
Editor de Dolor	(I)	(ED)	Acaba con la sensación de frío, calor, dolor.	200	2D6
Conexión de Cibermódem	(I)	(CCM)	Permite una conexión directa a un cibermódem.	100	1
Conexión de Vehículo	(I)	(CVH)	Sólo para el manejo directo de vehículos.	100	3
Conexión de Arma Inteligente	(I)	(CAI)	Sólo para el manejo directo de armas inteligentes.	100	2
Conexión de Maquinaria/Tec.	(I)	(CMT)	Permite el control de fábricas auto., máquinas grandes y pequeñas.	100	2
Conexión de DataTerm	(I)	(CDT)	Permite transmitir desde un DataTerm a la memoria interna.	100	2
Conectores Interface	(S)	(CI)	Permite la conexión directa a vehículos, armas inteligentes, etc...	200	1D6/par
Chips de Reflejos	—	(CPART)	Chips de habilidades de REF. Las técnicas necesitan manipulación.	Varios	0
Chips de Memoria	—	(MRAM)	Chips de INT y otras habilidades cognoscitivas. Bases de datos.	Varios	0
Zócalo para Chips	(I)	—	Permite colocar hasta 10 chips.	200	1D6
IMPLANTES	—	—	**CIBEREQUIPO SITUADO EN EL CUERPO**	—	—
Filtros Nasales	(S)	(FN)	Para gases y humos tóxicos. 70% de efectividad.	60	2
Agallas	(IM)	(AG)	Sistema respiratorio bajo el agua. Funciona durante 4 horas.	400	3D6
Suministro de Aire Indepen.	(IM)	(SAI)	Funciona durante 25 minutos.	300	2D6
Implante Sexual Mr. Studd	(IM)	(MS)	Cada noche, toda la noche. Y ella nunca lo sabrá.	300	2D6
Implante Anticonceptivo	(I)	(IC)	Dura 5 años. 98% de efectividad.	100	0,5
Bolsillo Subcutáneo	(S)	(BSC)	Espacio de 5 x 10 cms con cremallera de Realskinn.	200	2D6
Elevador de Adrenalina	(S)	(EAD)	Incrementa los REF en +1 durante 1D6+2 turnos, 3 veces por día.	400	2D6
Blindaje Subcutáneo	(CR)	(BSD)	Blinda el torso hasta CP 18.	1200	2D6
Detector de Movimiento	(S)	(DM)	Detecta movimiento en un área de 7 mts.2. Eficacia 70%.	200	2D6
Grabador Digital	(S)	(GD)	2 horas de grabación de cualquier fuente digital	200	2.

Ciberequipo	C.Op.	C.Id	Descripción	Precio	PH
Grabador de Audio/Vídeo	(S)	(GAV)	2 horas de grabación desde equipos de vídeo o audio.	300	2
Radar	(S)	(RA)	Radar de 100 mts. de alcance. Se necesitan ciberópticos. (70%)	200	2
Sónar	(S)	(SN)	Sónar, de 50 mts. de alcance,para el agua. 70% de eficacia.	300	2
Detector de Radiación	(S)	(RAD)	Alcance 10 m. 80% de eficacia en la detección.	200	2
Analizador Químico	(S)	(AQ)	Alcance 5 mts. 70% de eficacia en la detección.	200	2
Sintetizador de Voz	(S)	(SV)	Imita cualquier sonido grabado (60%), hasta 10 sonidos.	600	1D6
AudioVox	(S)	(AV)	Sintetizador vocal para efectos especiales. +2 a Interpretar.	700	2D6
BIOEQUIPO	—	—	**MEJORAS BIOLÓGICAS**	—	—
Injerto Muscular	(IM)	(IM)	Aumenta en +2 el Tipo Corporal.	1000	2D6
Implante de hueso y músculo	(I)	(IHM)	Aumenta en +2 el Tipo Corporal.	1500	1D6/2
Tejido Dérmico	(I)	(TD)	Blinda el cuerpo con una CP de 12.	2000	2D6
Anticuerpos Optimizados	(I)	(AM)	Incrementa la curación en 1 pto. por día.	3000	1D6/2
Antitoxinas	(I)	(ATX)	Incrementa +4 las Tiradas de Salvación contra Venenos o Drogas	3000	1D6/2
Nanocirujanos	(I)	(NCR)	Dobla la velocidad de curación.	6000	1D6/2
CIBERARMAMENTO	—	—	**ARMAS IMPLANTADAS EN EL CUERPO**	—	—
Desgarradores	(I)	(DEG)	Arma corporal (manos). 1D6/2 de daño.	100	2D6
Colmillos Implant. (Vampiros)	(I)	(VAM)	Arma corporal (boca). 1D6/3 de daño.	200	3D6
Destripadores	(S)	(DES)	Arma corporal (manos). 2D6 de daño.	400	3D6
Garras	(S)	(GAR)	Arma corporal (manos). 3D6 de daño.	600	3D6
Nudillos de acero	(S)	(NUD)	Arma corporal (manos). 1D6+2 de daño.	500	3D6
Troceadores	(S)	(TRO)	Arma corporal (manos). 2D6 de daño.	700	3D6
Ciberserpiente	(IM)	(CSP)	Ciberarma autocontrolada. 1D6 de daño.	1200	4D6
CIBERÓPTICOS	**IM**	—	**MÓDULO OCULAR BÁSICO (hasta 4 opciones por ojo)**	**500c/u**	**2D6c/u**
Cambio de color	(I)	(CC)	Permite cambios de color y efectos especiales de moda.	300	0.5
Amplificador de imagen	(I)	(AI)	+2 a Advertir/Notar cuando se utiliza la vista.	300	1
Sistema de Puntería	(I)	(SP)	+1 a todos los ataques con arma inteligente.	400	2
Pantalla Times Square	(I)	(P)	Pantalla LED en tu campo de visión para recibir mensajes.	300	1
Teleópticos	(I)	(TE)	Se multiplica la capacidad telescópica x 20.	150	0,5
Microópticos	(I)	(MO)	Microscopio.	150	0.5
Antideslumbrante	(I)	(AD)	Inmuniza a las ceguera por fogonazos o láser.	200	0,5
Luz Tenue	(I)	(LT)	Permite ver con luz tenue, en casi total oscuridad.	200	0,5
Termógrafo	(I)	(TER)	Permite ver las pautas caloríficas y hace lecturas de temperatura.	200	1
Infrarrojos	(I)	(IR)	Permite ver con oscuridad total, usando emisiones de calor.	200	1
Ultravioletas	(I)	(UV)	Permite ver en la oscuridad utilizando ultravioletas.	200	1
Microvídeo	(I)	(MV)	Graba en vídeo hasta 2 minutos (ocupa 2 espacios).	300	0,5
Cámara Digital	(I)	(CD)	Captura hasta 20 imágenes (ocupa 2 espacios)	300	0,5
Lanzadardos	(I)	(AD)	Arma de veneno (ocupa 3 espacios. Contiene 1 dardo)	200	2

Ciberequipo	C.Op.	C.Id	Descripción	Precio	PH
CIBERAUDIO	**(S)**	**—**	**MÓDULO BÁSICO DE ESCUCHA. Sin límite de opciones**	**500**	**2D6**
Escucha Amplificada	(I)	(EA)	+1 a Advertir/Notar cuando se utiliza el oido.	200	1
Radio	(I)	(RD)	Comunicación por radio hasta 1,5 Km.	100	1
Dispositivo Telefónico	(I)	(DT)	Comunicación celular completa (sólo en grandes ciudades).	150	1
Codificador	(I)	(CF)	Impide la escucha de llamadas sin descodificador.	100	0,5
Detector de Micrófonos	(I)	(DM)	Detecta instrumentos de escucha con un alcance de 3 m.(60%)	200	1
Analizador de Voz	(I)	(AVZ)	Detector de mentiras. +2 a Interrogatorio y Percepción Humana.	200	1
Editor de Sonido	(I)	(ES)	+2 a Advertir/Notar al oír una conversación concreta.	150	0,5
Ampli. del Umbral de Audición	(I)	(AUA)	Capacidad para oír en los umbrales subsónicos y supersónicos.	150	2
Wearman™	(I)	(WM)	Sistema de música estéreo.	100	0,5
Detector de Radar	(I)	(DR)	Pita si se encuentra un barrido de radar y localiza la fuente (40%)	150	0,5
Rastreador	(I)	(RAS)	Puede rastrear un transmisor hasta 1 Km.	200	0,5
Radio de Seguridad	(I)	(RSG)	Comunicaciones no interceptables dentro de la línea de visión.	200	1
Escáner Radio de Banda Ancha	(I)	(RSC)	Captará transmisiones en todas las bandas.	100	2
Conector de Micrograbador	(I)	(CMG)	Transmite a un grabador en el cuerpo o mediante clavijas.	100	0,5
Conector de Grabador Digital	(I)	(CGD)	Transmite sonidos a un grabador digital.	100	0,5
Atenuador de Nivel	(I)	(AN)	Nivelación automática de ruido	300	0,5
CIBERBRAZO	**CR**	**—**	**BRAZO DE REPUESTO ESTÁNDAR (Permite 4 opciones)**	**3000**	**2D6**
CIBERPIERNA	**CR**	**—**	**PIERNA DE REPUESTO ESTÁNDAR (Permite 3 opciones)**	**2000**	**2D6**
Montura de Cambio Rápido	(I)	(MCR)	Permite el cambio de ciberequipo en 1 turno.	200	2
Arietes Hidraulicos	(I)	(AHD)	Sube la CP del miembro a 30 y multiplica x3 el daño por aplastamiento.	200	3
Fibras Densas	(I)	(FD)	Sube la CP del miembro a 30 y multiplica x2 el daño por aplastamiento.	250	2
Articulaciones Reforzadas	(I)	(AR)	Sube la CP en +5.	200	1
Hombros Artificiales	(CR)	(HAR)	Para montar 2 brazos extras. Sólo te puedes poner 1 hombro.	1500	2D6
Escudo de Microondas IEM	(I)	(EMO)	Los miembros no son afectados por las microondas.	300	1
Recubrimiento Plástico	(I)	(RP)	En varios colores, transparente, etc.	1-200	1
Realskinn	(I)	(REAL)	El miembro parece real (tarea Difícil). Baja la PH en 1D6/2.	200	—
Superchrome®	(I)	(SUPR)	Recubrimiento metálico brillante.	200	3
Blindaje	(I)	(BLIN)	Blinda el cibermiembro con CP 20.	200	1D6
MANOS Y PIES	**—**	**—**	**SE ACOPLAN A LOS CIBERMIEMBROS**	**—**	**—**
Mano Estándar	(I)	(MST)	Parece una mano normal.	150	0
Mano Destripadora	(I)	(MDS)	Mano estándar con destripadores incluidos.	600	2D6
Mano de Martillo	(I)	(MAR)	Puño con ariete hidráulico que hace 1D10 de daño.	600	2D6
Mano de Sierra	(I)	(SIE)	Sierra eléctrica. 2D6+2 de daño por turno.	600	2D6
Mano con Herramientas	(I)	(HER)	Los dedos tienen destornillador, llave inglesa, un pequeño taladro, etc.	200	2
Mano Tenaza	(I)	(TEN)	Extiende unas tenazas autopropulsadas a 30 mts.	350	3
Mano Extensible	(I)	(EXT)	La mano se extiende sobre una manga plegable hasta 1 mt.	350	2

Ciberequipo	C.Op.	C.Id	Descripción	Precio	PH
Mano Claveteada	(I)	(CLA)	Se extienden clavos a través de los dedos. 1D6+3 de daño.	500	2D6
Mano Modular	(I)	(MOD)	Elige 4 herramientas modulares cualesquiera.	600	2
Pie Estándar	(I)	(PST)	Parece un pie normal.	200	0
Pie con Garra	(I)	(GAR)	Se extienden hojas en los dedos del pie. 1D6 de daño.	600	2D6
Pie con Herramientas	(I)	(PHR)	Los dedos tienen destornillador, llave inglesa, un pequeño taladro...	300	2
Pie Palmeado	(I)	(PPL)	Duplica la velocidad nadando, +3 a Nadar.	500	2
Pie Prensil	(I)	(PPR)	Diseñado para agarrarse mejor. +2 a Escalar.	500	2
Pie con Talón Claveteado	(I)	(PTC)	Clavo en el talón para dar patadas letales. 2D6 de daño.	500	2D6
IMPLEMENTACIONES	—	—	**INCORPORADAS EN LOS CIBERMIEMBROS**	—	—
Grabador de Audio/Vídeo	(I)	(BR)	Almacena 2 horas en un microcassette desde una fuente exterior.	250	1
Cibermódem	(I)	(CMD)	Ciberterminal incorporado. Las versiones celulares valen 5000.	3000	1
Grabador Digital	(I)	(GDG)	Grabador de chip digital. Debe cargar o borrar chips.	300	1
Espacio de Almacenamiento	(I)	(ESA)	Espacio de almacenamiento de 5 x 15 cms. Puede tener cerradura.	50	0,5
Minicámara	(I)	(CAM)	Pequeña cámara digital oculta (20 fotos).	200	2
Minivídeo	(I)	(MVD)	Pequeño vídeo oculto (30 minutos de grabación).	400	2
Pistolera Oculta	(I)	(POC)	El tamaño del arma depende del Tipo Corporal.	100	1
Pantalla de Lectura LCD	(I)	(LCD)	Puede conectarse a cualquier dispositivo de salida.	200	1
Escáner Técnico	(I)	(STEC)	Similar al escáner de la pág. 70	400	3
CIBERARMAS	—	—	**INCORPORADOS EN LOS CIBERMIEMBROS**	—	—
Lanzagranadas	(I)	(LZG)	Arma. Lleva 2 granadas de cualquier clase.	500	2D6
Lanzador de Micromisiles	(I)	(LMM)	Arma. Dispara 4 micromisiles. Cada uno hace 4D6 de daño.	900	2D6
Arma oculta	(I)	(AOC)	Arma. Su tamaño depende del Tipo Corporal.	2-800	2D6
Lanzallamas	(I)	(LZL)	Arma. Alcance 1 m. Daño 2D6 el primer turno, 1D6/2 el segundo	600	2D6
Arma montada + conexión	(I)	(AMC)	Placa de soporte más conexión neuronal para un arma.	100	3
Condensador láser de 2 disparos	(I)	(LSR)	Montado sobre el hombro. Más pequeño que un láser. 3D6 de daño	800	2D6
ARMAZONES LINEALES	—	—	**EXOESQUELETOS IMPLANTADOS PARA GANAR FUERZA**	—	—
Armazón Σ	(IM)	(SIGMA)	Fuerza=12	6000	2D6
Armazón ß	(IM)	(BETA)	Fuerza=14	8000	2D6
Armazón Ω	(IM)	(OMEGA)	Fuerza=16	10000	3D6
BLINDAJE CORPORAL	—	—	**EXOBLINDAJE IMPLANTADO PARA GANAR FUERZA**	—	—
Casco	(IM)	(CAP)	Casco, protege la cabeza con CP 25	200	1D6
Blindaje Facial	(CR)	(FA)	Máscara protectora CP 25	400	2D6
Blindaje para el Torso	(IM)	(TOR)	Protección para el torso CP 25	2000	3D6
Soporte Óptico Frontal	(IM)	(FOM)	Permite montar 5 opciones ópticas en la cara	1000	3D6
Sentidos Desarrollados	(S)	(SDS)	Optimizadores de audio, visión, etc. montados en la cabeza	500 c/u	3D6



Secundario
Se requiere: Centro médico o clínica de matasanos.
Tiempo de operación: 2 horas.
Daño: 1D6+1
Precio: 500 ed.
DIF: Sencilla (15)

IMportante
Se requiere: Hospital con centro de cirugía.
Tiempo de operación: 4 horas.
Daño: 2D6+1
Precio: 1500 ed.
DIF: Especializada (20)

CRítico
Se requiere: Hospital con centro de cirugía.
Tiempo de operación: 6 horas.
Daño: 3D6+1
Precio: 2500 ed.
DIF: Difícil (25)

Para más información acerca de tiempos de curación y cirugía, ve a la sección Trauma Team en la pág. 118

Cibermoda

Mientras que un cyborg normalmente se define como alguien que tiene tecnología mecánica implantada en su cuerpo, el límite es en realidad bastante más vago (¿Es tu novia un cyborg porque lleva lentes de contacto? ¿Es tu abuela un cyborg porque lleva audífono y una articulación artificial en la cadera?). En esta difusa zona de la cibertecnología está la **cibermoda** (pequeños aparatos de alta tecnología habituales en el futuro de *Cyberpunk*).

Biomonitor: Este es el ciberdispositivo preferido de Mercenarios, maniáticos de los cacharros, y Ejecutivos estresados y preocupados por su presión arterial. Situado justo bajo la piel del antebrazo, el Biomonitor da una lectura constante del pulso, respiración, ondas cerebrales, nivel de azúcar en la sangre, temperatura y niveles de colesterol. La pantalla de visualización es una secuencia de LEDs en forma de palabras, cada uno siguiendo una variación de color que va de rojo (muy grave) a verde (excelente). Si cambian el estado, cambian los colores. El usuario se sube el puño de la camisa, mira la palabra iluminada que quiera y observa el color. En términos del juego, añade un +2 a cualquier tirada de Resistir Tortura/Drogas.

Reloj Subcutáneo: El antecesor del Biomonitor. El reloj subcutáneo está implantado bajo la epidermis y utiliza LEDs diminutos para proyectar números iluminados a traves de la piel. Los relojes subcutáneos pueden colocarse en cualquier sitio, si bien los más comunes son la mano, la muñeca y los dedos. Las versiones avanzadas pueden ponerse a cero presionando suavemente la zona de visualización hasta que tenga la combinación correcta de números; las versiones muy avanzadas tienen alarmas silenciosas. Usa tu imaginación.

Tatuajes Luminosos: Son parches químicos emisores de luz insertados bajo las dos primeras capas de piel. Almacenan luz y la emiten en colores o formas.

Lentes Cambiantes: Son lentes de contacto coloreadas, diseñadas para imitar ciertos aspectos ciberópticos más caros. Lentes de espejo de todos los colores, lentes sensibles a las temperaturas o a las emociones que cambian de color a voluntad, lentes de contacto con logotipos o estampados, etc. Están disponibles en cualquier tienda de equipo corporal de moda. Échales un vistazo.

Quimipieles: Son compuestos químicos y colorantes especiales que se impregnan o frotan sobre la piel. Algunos cambian el color de la piel según se desee. Otros son sensibles a la temperatura y cambian los colores en secuencias brillantes cuando se calientan o enfrían. Algunas pieles químicas muy caras son sensibles a los cambios hormonales y puedes comprarte una que podría hacer aparecer manchas amarillas y negras de tigre cuando te enfades o emociones.

Piel Sintética: Una versión más sofisticada de la tecnología de tatuajes luminosos. Una piel sintética es una capa de plástico de colores cambiantes unida al exterior de la piel del personaje. La piel sintética puede ajustarse para mostrar colores, secuencias, señales luminosas u otros efectos especiales, utilizando chips de sintonización (100 ed) que están conectados a una toma situada en la piel (generalmente, bajo el pelo).

Tecnopelo: Las raíces de este pelo artificial están impregnadas con varias clases de reactivos químicos. Algunos son sensibles a la temperatura y cambian de color o se ponen de punta dependiendo del tiempo. Otros contienen los mismos pigmentos utilizados en los tatuajes luminosos, almacenando y emitiendo luces coloreadas en secuencias. Otros pueden cambiar de color si se desea utilizando champús químicos especiales. El tecnopelo puede implantarse al estilo mohicano, en ondas, postizos, melenas, collarines, bigotes o en otros lugares menos visibles (pero igual de interesantes).

Equipo Neuronal

Uno de los aspectos más importantes de la cibertecnología es invisible al ojo humano. Este tipo de mejoras, conocido como **equipo neuronal**, viene en la forma de pequeños chips coprocesadores y amplificadores nerviosos que incrementan las habilidades existentes.

El procesador neuronal básico es un conmutador implantado en la parte inferior de la columna vertebral y se usa para encaminar señales desde el ciberequipo externo al sistema nervioso central. Es el sistema principal para cualquier clase de interface neuronal, incluyendo potenciadores de reflejos, conectores interface, armas, Data Term y conectores de vehículos, microordenadores y optimizaciones sensoriales. Los procesadores neuronales tienen unos pequeños espacios de inspección que permiten la inserción de coprocesadores secundarios en el módulo del procesador básico. Esto hace de la modernización un proceso de apertura de espacios de inspección en entornos esterilizados para insertar los coprocesadores nuevos.

Implantar un procesador neuronal es mucho más facil que lo que uno podría esperar gracias a la ciencia de la **nanotecnología**. El módulo básico se sujeta quirúrgicamente al la columna vertebral, desde donde lanza un flujo de unidades nanoquirúrgicas dentro de la columna vertebral. Estas máquinas microscópicas tejen pequeñas conexiones por todo el sistema nervioso central, enganchando las terminaciones nerviosas al procesador neuronal. Este proceso tarda algún tiempo (1D6+7 días) antes de que los nanocirujanos hayan hecho su trabajo por todo el cuerpo y estén hechas todas las conexiones al procesador neuronal.

Coprocesadores

Son "añadidos" especializados que pueden conectarse al procesador principal; el proceso completo tarda 1 hora y puede realizarse en cualquier clínica. Algunos, como los potenciadores de reflejos, te permiten mejorar tus reacciones y tus capacidades perceptivas hasta niveles sobrehumanos; otros, como los coprocesadores de conexión, te permiten interconectarte con ordenadores, bases de datos, vehículos y otras máquinas. Una vez que tengas el procesador neuronal básico, puedes ponerte todas las opciones que quieras.

Potenciadores de Reflejos: Son coprocesadores especializados que amplifican y suben la velocidad de proceso de señales. La principal ventaja de un potenciador de REF es su capacidad de incrementar las tiradas de Iniciativa de un personaje en combate. Hay dos clases de coprocesadores de reflejos. Sólo puedes seleccionar una clase de potenciador (y no puedes utilizar varias unidades de una clase de potenciador).

El **Kerenzikov** está activado continuamente; el personaje siempre reacciona con una velocidad más alta que la normal. Aunque el Kerenzikov suele potenciar las reacciones a más de 10 en REF, tiene un alto precio en humanidad y el usuario deberá aprender a reajustar sus reacciones a un mundo que parece estar moviendose a cámara lenta. Por ello, el Kerenzikov pude instalarse con dos niveles (+1 o +2 a la Iniciativa con PH de 1D6 o 2D6).

El **Sandevistan** sólo se activa cuando se quiere, eliminando la necesidad de adaptar toda tu vida a un tiempo de reacción inhumanamente rápido. El personaje debe subvocalizar una palabra de orden mental antes de que se active el potenciador, y, a continuación, esperar un turno hasta que actúe. Este potenciador permanecerá activo durante 5 turnos (+3 a las tiradas de Iniciativa) antes de que se consuma. Entonces se debe subvocalizar la orden de nuevo y esperar 2 turnos hasta que se vuelva a activar.

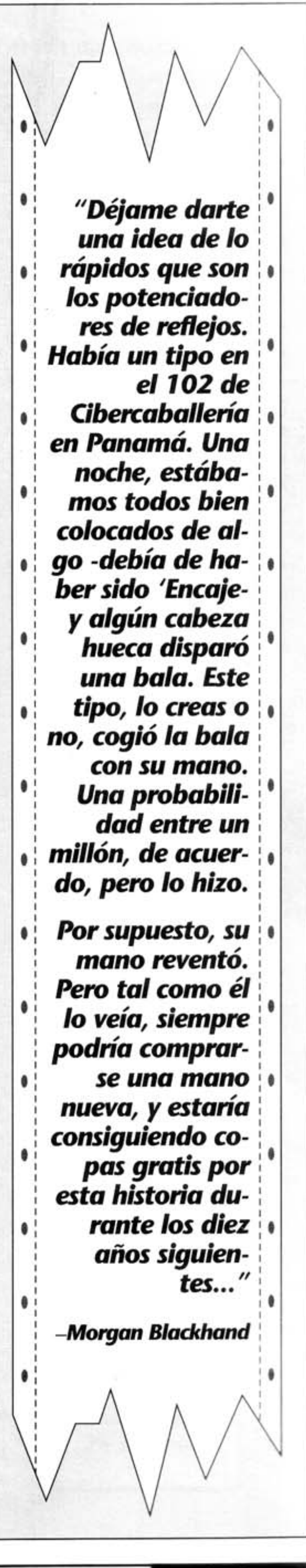
Las mayores ventajas del Sandevistan son su bajo precio en humanidad y su mejor funcionamiento; como el cuerpo no está "conectado" todo el rato, se puede exigir más de él cuando sí lo esté.

Amplificador Táctil: Incrementa cualquier tirada de Advertir/Notar mediante el tacto en +2. El amplificador puede conectarse o desconectarse a voluntad, en lo que se tarda 1 turno.

Editor de Dolor: Este coprocesador anula los receptores de dolor cerebrales, haciendo al sujeto insensible a la tortura, a las privaciones o al daño físico. No significa que no pueda ser herido, simplemente no se da cuenta hasta que se desmaya (baja las tiradas de Resistencia en 2 níveles menos que lo normal).

Amplificador Olfativo: Incrementa en +2 cualquier tirada de Advertir/Notar relacionada con el olfato. Además, el sujeto suma +2 a su habilidad de Rastrear/ Vigilar (puede rastrear mediante el olor) y tiene un 50% de probabilidades de localizar un aroma para empezar a rastrear (a menos que el objetivo haya hecho lo posible para disimular su olor). El amplificador puede ser encendido o apagado a voluntad y se tarda un turno en hacerlo.

Conectores: Coprocesadores especializados que permiten traducir señales del dispositivo que quieras a tu código neuronal. Hay 5 clases de conectores y debes tener el conector apropiado para hacer funcionar cada dispositivo:



"Déjame darte una idea de lo rápidos que son los potenciadores de reflejos. Había un tipo en el 102 de Cibercaballería en Panamá. Una noche, estábamos todos bien colocados de algo -debía de haber sido 'Encaje- y algún cabeza hueca disparó una bala. Este tipo, lo creas o no, cogió la bala con su mano. Una probabilidad entre un millón, de acuerdo, pero lo hizo.

Por supuesto, su mano reventó. Pero tal como él lo veía, siempre podría comprarse una mano nueva, y estaría consiguiendo copas gratis por esta historia durante los diez años siguientes..."

–Morgan Blackhand

Cómo funciona un Arma Inteligente:

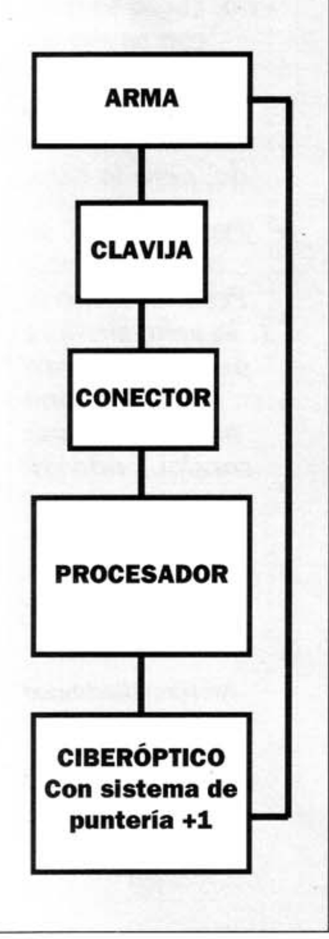
1) Un arma inteligente tiene montado un visor láser en su parte superior. El visor láser manda una señal a través de las clavijas hasta el conector cuando el objetivo está a la vista.

2) El conector traduce la señal y se la envía al procesador.

3) El procesador detecta el reflejo de "disparo" en tu cuerpo, y aprieta el gatillo del arma a través del conector y las clavijas.

4) El arma dispara.

5) Si hay equipo ciberóptico, éste marca con una cruz el objetivo. Cuando el visor láser del arma se encuentra con una cruz situada sobre un objetivo, el arma dispara.



Conector de Cibermódem: Es el procesador básico que traduce la información de la Red en imágenes. Reemplaza los programas de interface más limitados de finales del siglo XX y permite al Netrunner percibir una variedad más amplia de entornos que sus predecesores.

Conector de Vehículo: Permite al usuario controlar su vehículo a traves de un control mental directo. Los cibervehículos pueden ser coches, AV-4s, aeronaves, aeronaves de rotor o motocicletas que tengan sustituidos sus sistemas de control normales por un ordenador. El personaje se conecta directamente al ordenador utilizando conectores interface y cables, enviando órdenes a traves de su propio sistema nervioso. Entonces, poderosos servos dirigen las ruedas, aprietan aceleradores y controlan los frenos. Los cibervehículos tienen reacciones inhumanas, como si condujeras una extensión de ti mismo. Como resultado, un vehículo ciberasistido te dará automáticamente un +2 a cualquier habilidad de conducir, pilotar o conducir motocicleta que utilices. Convertir un vehículo normal en un cibervehículo cuesta un 40% adicional del precio base del vehículo.

Conector de Arma Inteligente: Las armas inteligentes son versiones modificadas de las armas de fuego normales, conectadas a un microordenador interno, que a su vez está acoplado a un operador humano. Un arma inteligente utiliza un pequeño proyector sónico que persigue al objetivo, escaneándolo miles de veces por segundo. Cuando el arma pasa por el objetivo deseado, el enlace con el ordenador capta tu señal mental de fuego (o los datos que llegan del retículo de tu ciberóptico) y dispara el arma. Las armas inteligentes son mucho más precisas que el resto de las armas; usarlas te da automáticamente un +2 a cualquier ataque con armas de fuego. El precio de transformar un arma normal a una con configuración inteligente es de 2 veces el precio normal del arma.

Conector de Maquinaria/Tecnología: Permite al usuario interconectarse con y controlar cualquier fábrica automática o maquinaria pesada actuando desde un sistema de control basado en este conector. También sirve para cámaras y otras maquinas pequeñas.

Conector de Data Term: Este coprocesador permite al usuario acceder directamente y cargar información desde un DataTerm, transfiriendola a una pantalla LCD para su visualización (en términos de juego, permite al personaje acceder a información como si se dispusiera de un DataTerm, incluso si no lo está).

Conectores Interface: Son el elemento principal de la cultura *Cyberpunk*. Suelen instalarse en el hueso de la muñeca, columna vertebral o cráneo, derivan en las líneas nerviosas principales y se interconectan con el procesador neuronal para enviar y recibir señales. La clavija en sí misma puede utilizarse para insertar chips de información, reflejos o habilidades, o como una clavija para poner cables de interface (permitiendote controlar cualquier dispositivo del que tengas el conector apropiado). En términos de juego, los conectores interface permiten al jugador conectarse directamente a muchas clases de máquinas, como por ejemplo cibermódems o cibervehículos.

Los conectores interface son muy comunes; algunas compañías incluso pagarán por su instalación. En unas cuantas fábricas algunos obreros de la construcción ahora se "acoplan" directamente a sus máquinas. Los conectores interface son de vital importancia para gente como los Netrunners (que deben tenerlos para ganar la capacidad y velocidad necesarias para viajar por la Red), y los Mercenarios (que los utilizan para manejar armas inteligentes).

La mayoría de la gente lleva sus conectores en las muñecas para hacer más fácil su uso. A veces, un verdadero cibertécnico las montará en las sienes (un conector de cabeza), justo detrás de las orejas (un frankenstein) o en la parte de atrás de la cabeza (una cabeza de marioneta). Algunos los cubren con incrustaciones de plata o cápsulas de oro, otros con muñequeras. Una vez más, una cuestión de estilo.

Chipware

Hay una amplia variedad de dispositivos cibernéticos al alcance del hombre del siglo XXI Pero la base de todas estas nuevas tecnologías es el chipware: circuitería bioplástica que permite al cuerpo humano engranar con el poder de los microprocesadores de silicio.

Hay dos clases de chipware; **chips de reflejos (CPART) y de memoria (MRAM)**. Cada chip funciona exactamente igual que la habilidad del mismo nombre. Para utilizar chips se necesitan dos instalaciones por separado: un procesador neuronal situado en la base de la columna vertebral, que traduce los datos del chip en información util, y un conjunto de conectores interface o zócalos para chips.

El chip en sí mismo es una pequeña pieza transparente de casi 3 cm. de largo, a menudo con códigos de colores para su identificación. Se inserta en los conectores interface cara arriba. Se tarda un turno en cambiar chips. Puedes tener conectados tantos chips distintos a la vez como el valor de tu INT.

Por ejemplo: Mi INT es 7. Esto significa que puedo tener hasta siete chips de programa diferen-

tes funcionando a la vez. Podría tener chips para Karate, Pilotar AV-4, Pistola, Armas de Asalto, Reparación de AV-4, Tocar Instrumento y Conocimientos específicos (Canciones Rock de los 60). Sin embargo, no podría utilizar otros chips hasta que quitara uno de esos siete.

Tener chips es como tener habilidades instantáneas para cuando las quieres. El problema es que el chipware es caro, y está limitado a los niveles más bajos de una habilidad concreta (de +1 a +3). Para progresar más, tendrías que tener chips diseñados especialmente con un nivel superior (y esto no es un proyecto fácil). Una habilidad natural progresa a través del uso y este progreso únicamente necesita tiempo.

Otro problema de los chips es que, a diferencia de la habilidades naturales, no puedes aprender a actuar mejor. Si tienes chips de *Karate* +2, estarás en ese nivel de habilidad hasta que mueras. No importa en cuántos combates te hayas metido. Tampoco puedes combinar las habilidades naturales con chips; por ejemplo, combinar una habilidad por chip de *Karate* +2 y una habilidad natural de *Karate* +5 para tener un total de +7. Las reacciones programadas de un chip siempre anulan las reacciones naturales, dejando el nivel de habilidad del usuario al nivel del chip.

"Los chips no están mal. Pero no son habilidades reales. Te darás cuenta cuando te enfrentes por primera vez con un profesional cualificado. Pasarás bien por la rutina pero él estará preparado para improvisar cuando tu no puedas."
-Morgan Blackhand

Los chips son lo mejor para cuando necesitas conocer muchas cosas a la vez pero no muy a fondo. Con chips, puedes llegar a ser un luchador de artes marciales, un piloto, un conductor, un tirador, pero limitado. Puedes saber un poco más de lo que sabías en unas cuantas materias, pero no es ni de lejos lo que habrías aprendido si hubieras estudiado.

Chips de Reflejos: Son chips para habilidades basadas en los reflejos, como disparar armas o combate cuerpo a cuerpo. Estos Chips de Programas de Aumento de Reflejos y Técnica suministran datos en bucle (graban una señal neuronal específica de una fuente, la guardan en memoria y entonces utilizan lo grabado para activar una serie de reacciones musculares en otra fuente). Teóricamente, estos chips permitirían al macarrilla más débil tener las habilidades de un maestro del karate, la capacidad para disparar de Wyatt Earp y los reflejos de un atleta olímpico. Pero los límites de la programación restringen lo que puedes aprender de un chip a un nivel relativamente bajo (entre +1 y +3).

Además, un chip de Reflejos debe adaptarse a tus modelos musculares y neuronales específicos, ajustando sus instrucciones para encajar en tu cuerpo y viceversa (despues de todo, el maestro de karate que era modelo para el chip podría haber medido 1,77 m. y tu podrías medir 1,90 m.). El chip aprende tus movimientos corporales explorando tus reacciones mientras practicas usando el chip. El proceso se conoce como "conectarse" y es necesario antes de que el chip pueda ser completamente operativo.

La "conexión" necesita dos días de práctica por cada nivel del chip. Esto significa, por ejemplo, que si tú te has conectado un chip de Artes Marciales +3, pasarás seis días de práctica antes de que el chip haya "aprendido" lo suficiente acerca de tu cuerpo como para ser completamente operativo. Si te pasas sólo dos días practicando, el chip funcionará como uno de nivel +1. Si practicas durante cuatro días, subirá a +2.

Chips de Memoria: Son chips de información únicamente, utilizados para almacenar datos acerca de una materia determinada. Un chip de memoria funciona como una habilidad de la misma clase; puede estar entre +1 y +3, y se aplica a la misma característica que la habilidad original (por ejemplo, *Técnica de AV-4* podría combinarse con tu TEC, mientras que un chip de *Idioma* se relacionaría con tu INT). Los chips de memoria no necesitan un conocimiento previo de cada habilidad y no tienen tiempo de "conexión".

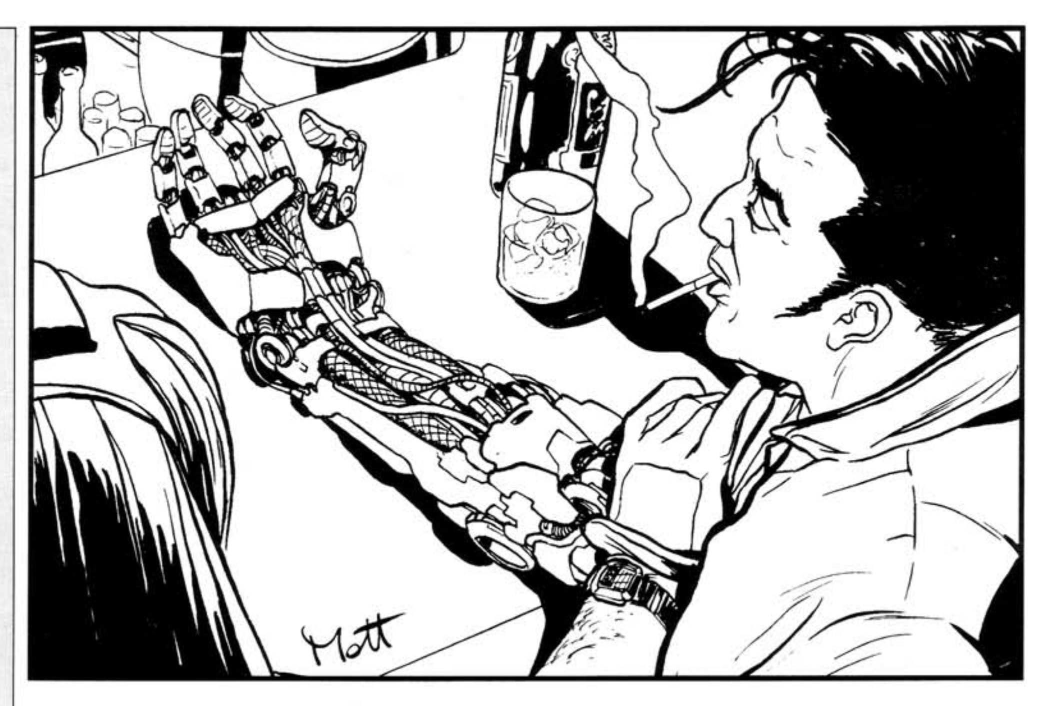
Zócalo de Chips: Un pequeño zócalo utilizado para insertar chips. Llevando un zócalo, puedes utilizar tus conectores interface para controlar otras cosas (como armas o vehículos), mientras sigues teniendo acceso a información de CPARTs y MRAM. Puede contener 10 chips.

Implantes

Los implantes son esas pequeñas cosas útiles que te enchufas para hacerte la vida más fácil; cosas que no puedes conseguir de un Banco de Cuerpos o que puedes querer para un trabajo específico. Nota: Los detectores de movimiento, de radiación y los analizado-

CHIPS Y PRECIOS

Tipo	Coste por nivel
ATR (MRAM)	
Arreglo personal	**100**
Vestuario y Estilo	**100**
TCO (CPART)	
Nadar	**100**
INT (MRAM)	
Antropología	**150**
Biología	**150**
Botánica	**150**
Conocer otro idioma	**200**
Contabilidad	**150**
Cultura general	**200**
Chip Daytimer	**100**
Experto (elegir)	**Decide el Árbitro**
Física	**200**
Geología	**150**
Historia	**150**
Matemáticas	**200**
Mercado de Valores	**300**
Programar	**300**
Química	**150**
Supervivencia	**200**
Zoología	**150**
REF (CPART)	
Armas cortas	**300**
Armas pesadas	**400**
Artes marciales (elige)	**350**
Baile	**150**
Combate cuerpo a cuerpo	**150**
Conducir	**150**
Esgrima	**300**
Fusil	**300**
Manejar maquinaria pesada	**200**
Motocicleta	**150**
Pilotar (ala fija)	**300**
Pilotar (dirigible)	**300**
Pilotar (giro)	**300**
Pilotar (veh. empuje vect.)	**350**
Subfusil	**300**
Tiro con arco	**300**
TEC (CPART)	
Abrir cerraduras	**150**
Armería	**200**
Cibertecnología	**300**
Demoliciones	**300**
Diseño de ciberterminales	**200**
Disfraz	**150**
Electrónica	**150**
Falsificar	**200**
Farmacia	**200**
Manejo tanque criogénico	**150**
Mecánica aeronaútica	**250**
Mecánica de AV	**300**
Mecánica básica	**200**
Mecánica de giros	**300**
Primeros auxilios	**150**
Robar bolsillos	**150**
Seguridad electrónica	**150**
Tocar instrumento	**150**



res químicos son sistemas de 360°. Los Rádares/Sónares son sistemas de 180°.

Filtros Nasales: Estos filtros incrementan en +4 la tirada de salvación contra veneno, somníferos y otras toxinas respirables.

Agallas: Este implante permite al usuario respirar en agua relativamente limpia (deberán hacerse tiradas de salvación contra venenos si el agua está contaminada o contiene productos químicos tóxicos) durante 4 horas.

Suministro de Aire Independiente: Un pequeño órgano artificial, relleno de una esponjosa espuma oxigenada. Implantada en la parte baja de los pulmones, permite a un personaje inactivo mantener la respiración durante 25 minutos (10 minutos para un personaje activo).

Implante Sexual Mr. Studd™: Toda la noche, cada noche, y ella nunca lo sabrá. Utiliza tu imaginación y añade un +1 a tus tiradas de Seducción. Se dispone también de la versión Señora de la Medianoche para el sexo femenino.

Implante Contraceptivo: Implantado bajo la axila izquierda, evita los embarazos durante 5 años. Disponible para ambos sexos.

Bolsillo Subcutáneo: Bolsillo plástico de 5x10 cm. oculto bajo la piel, con un cierre sensible a la presión. Útil para mensajeros. Su detección exige una tirada de Advertir/Notar Difícil.

Elevador de Adrenalina: Una glándula artificial que libera hormonas de adrenalina mediante una orden. Añade +1 a las REF durante 1D6+2 turnos, tres veces por día.

Blindaje Subcutáneo: Es un blindaje de malla plástica insertada bajo la piel. Detectar blindajes subcutáneos necesita una tirada de Advertir/Notar Difícil. El blindaje subcutáneo sólo cubre el torso.

Detector de Movimientos: Detecta movimientos (dirección y fuerza) en un area de 20 m2 con un 70% de efectividad. Puede ser situado en la palma de la mano o en el talón.

Grabadora Digital: Esta unidad puede grabar de micrófonos internos, de un conector de grabadora digital, una cámara digital o de los tres. La mitad se guarda en su propia bolsa subcutánea, y puede grabar hasta 2 horas de información en cada chip.

Grabador de Cintas de Audio/Vídeo: Esta unidad utiliza microcassettes para almacenar emisiones de su micrófono interno, videocámara o grabador digital. Se almacena en su propia bolsa subcutánea para poder acceder fácilmente a ella. Cada cassette puede contener 2 horas de información.

Radar: Unidad de radar de 100 m. de alcance implantado en el hombro, con el emisor situado en el cráneo. El implante provoca una protuberancia visible en la frente.

Sónar: Unidad de sónar de 50 m. de alcance implantada en el cráneo.

Detector de Radiación: Con 10 m. de alcance y una eficacia del 80%. Puede ser implantado en cualquier parte del cuerpo, con una alarma sonora montada sobre el hueso mastoideo.

Analizador Químico: Esta modificación de las vías nasales analiza olores y los descompone en

sus componentes químicos. Los resultados pueden visualizarse en un monitor LCD, Biomonitor o Pantalla Times Square.

Sintetizador de Voz: Este sistema permite al usuario imitar cualquier voz o tono previamente grabados en su chip de memoria. El chip puede almacenar hasta 10 "voces". El sistema también da al usuario +4 a cualquier intento de Disfraz (ahora suenas realmente como la persona que estas imitando).

AudioVox: Este sistema permite al usuario controlar los tonos vocales, su volumen y calidad con la precisión de un sintetizador musical. También se pueden aplicar efectos especiales (ecos, trémolos, sostenidos y voces corales), volúmenes de altavoz y programación de retardo vocal (para cantar contigo mismo). Estos efectos añaden un +2 a cualquier intento vocal de Interpretar.

Bioequipo

El bioequipo es cualquier elemento de bajo impacto tecnológico que está diseñado basándose más en la biología que en la mecánica.

La mayoría de mejoras en bioequipo implica el uso de *nanotecnología*; pequeñas máquinas del tamaño de microbios que pueden realizar tareas quirúgicas a nivel celular. Estos "nanoides" se inyectan en el área afectada, junto con un suministro de materias primas necesarias para realizar sus trabajos (por ejemplo, largas cadenas de polímeros que pueden los nanoides puedan tejer en una forma de blindaje subcutáneo llamada Tejido Dérmico). Impulsados por el calor corporal y por nutrientes químicos, estas pequeñas máquinas hacen silenciosamente su trabajo, reforzando músculos y alterando la química corporal.

Injerto Muscular: Tejido muscular de probeta injertado en ti mismo para curaciones. Con esta modificación puedes subir tu Tipo Corporal en 2 puntos, pagando 1000 ed. por punto. Puede combinarse con el implante de hueso y músculo.

Implante de Hueso y Músculo: También conocido como *transformación viral*. Esta clase implica dos tipos de nanoides. La primera clase teje músculo sintético a través de las fibras musculares naturales, anclándolas y reforzándolas. La segunda cubre los huesos con un tejido ligero de hebras de metal y plástico haciéndolos más fuertes y gruesos. El resultado es un aumento de +2 al Tipo Corporal del personaje. Este incremento es en fuerza y en la capacidad de absorber el daño físico. Esta mejora es prácticamente indetectable y tarda en establecerse 2 semanas (ganando 1 punto de Tipo Corporal cada semana).

Tejido Dérmico: Esta mejora utiliza nanoides para entrelazar las tres capas superiores de piel con una densa malla de polímeros. El resultado es una piel con CP= 12, equivalente a un blindaje corporal ligero. El proceso es relativamente discreto (hace falta una tirada de Advertir/Notar Difícil para darse cuenta) y dura dos semanas (la CP aumenta en 6 cada semana).

Anticuerpos Optimizados: Son anticuerpos adaptados capaces de atacar a los virus más poderosos. En términos de juego, doblan la velocidad de curación.

"Así que fuí a la clínica por el tratamiento. Me pusieron un intravenoso en el brazo y me hicieron beber un montón de brebajes horribles. Pasó una semana. Estaba trabajando en el muelle, se soltó un elevador y aprisionó al capataz. Llegué, agarré el elevador, y lo levanté por encima de él. Un cuarto de tonelada. Joder. ¡Esta nanotecnología es espeluznante!"

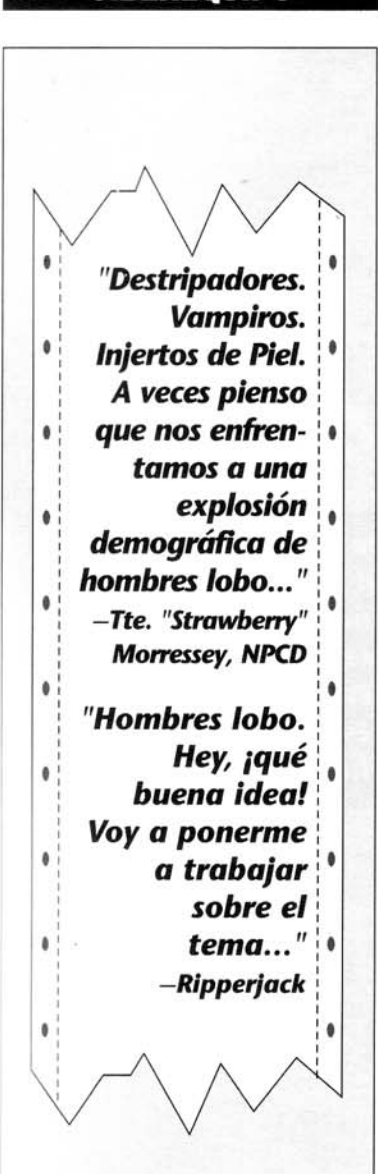
Antitoxinas: Son nanoides diseñados para vérselas con las toxinas corporales y con los venenos. Añade +4 a todos las tiradas de salvación contra venenos.

Nanocirujanos: Son máquinas microscópicas adaptadas para las reparaciones quirúrgicas. Algunos sellan vasos sanguíneos dañados mientras que otros reparan tejido dañado, cartílago y hueso dañado, usando microparches. Reduce a la mitad el tiempo de curación normal.

Ciberarmamento

En lo más alto de la lista de éxitos del Cibermercado Negro están las ciberarmas: herramientas asesinas ocultas que pueden enterrarse bajo tu piel hasta el momento en que quieras quitar de en medio a alguien. El ciberarmamento no suele estar disponible en el mercado abierto (la única excepción son los desgarradores y los vampiros); localizarlos normalmente supone ir a la zona de combate local, encontrar un buen Arreglador y pagar un buen montón de eurodólares a gente fea, violenta y sucia que normalmente te consideraría como piezas de repuesto.

Por supuesto que los pandilleros se sienten atraídos por el ciberarmamento, del mismo modo que un habitante de la Zona se siente atraído por la basura.



Desgarradores: Uñas implantadas de metal o fibra de carbono. El increíble filo de sus materiales las hace tan mortales como hojas de afeitar (1D6/2 de daño por cada mano). Los desgarradores cortan en diagonal, haciendo necesario que el usuario corte en esta dirección, no hacia abajo. La mayoría de la gente pinta sus desgarradores, haciéndolos indistinguibles de las uñas normales (el esmalte no tiene efecto sobre su filo). No se consideran ciberequipo letal (y por tanto del mercado negro), y pueden adquirirse en cualquier clínica local.

Vampiros: Colmillos implantados, habitualmente hechos de fibra de carbono o metal supercromado. Puedes tener toda la dentadura implantada (llamada la Sonrisa de Tiburón, que hace 1D6/2 de daño por mordedura) o sólo los caninos (1D6/3 de daño). Se consideran elementos decorativos, no ciberequipo de mercado negro, y pueden comprarse en cualquier clínica local. Los vampiros pueden mejorarse con inyectores de veneno (que sí son ciberequipo ilegal) por el doble del precio normal.

Destripadores: Versiones más largas y duras de los desgarradores (1D6+3 de daño por cada mano). Las dos falanges superiores de cada dedo son reemplazadas por una funda de plástico y metal, en las que están alojadas unas garras de fibra de carbono de 7,5 cm. Los destripadores pueden sacarse extendiendo la mano como los gatos. La mayoría de la gente lleva uñas falsas sobre sus destripadores, lo que los hace más difíciles de ver (una tarea Difícil). Los destripadores se consideran una forma de cibertecnología de mercado negro y por tanto no están disponibles en la mayor parte de las clínicas. Los destripadores cortan en todas direcciones, y se consideran armas de filo a efectos de la penetración en el blindaje.

Garras: Las hojas implantadas más largas y mortales. Las garras están implantadas en el anverso de la mano. Cuando la mano está con el puño cerrado, se extienden y ocupan su lugar las finas hojas triangulares, permaneciendo extendidas (30 cm. de longitud) hasta que la mano se relaje. El daño es de 3D6 por cada mano, y se consideran armas de filo a efectos de la penetración en el blindaje.

Nudillos de Acero: Nudillos reforzados, que dan al puño el valor de daño de un puño americano (1D6+2). Se consideran cibertecnología de mercado negro, y por tanto no están disponibles en las clínicas comerciales normales.

Troceadores: Un carrete de cable monofilamento colocado al final de un dedo, con una uña falsa de contrapeso que le da equilibrio y balanceo. El cable monomolecular cortará cualquier material orgánico y la mayoría de los plásticos. Puede usarse como hilo estrangulador, cortador o como látigo rebanador. Se considera cibertecnología de mercado negro y por tanto no está disponible en las clínicas comerciales.

Ciberserpiente: Esta versión está limitada a hacer un solo ataque. Tiene un alcance de 1 m. e inflige 1D6 de daño cada vez que acierta. La ciberserpiente puede montarse en cualquier orificio corporal de 25 cm. o mayor o puede implantarse en los hombros usando una montura especial.

Ciberópticos

Son un sustituto de los ojos normales, una combinación de un procesador digital y una cámara. La cibervisión es exactamente igual que la normal, simplemente es mejor. Los colores son más brillantes, las imágenes más nítidas. Y eso sólo es el comienzo.

¿Quieres ver la vida como una película en blanco y negro de los años 30?. No hay problema. ¿Visión microscópica o telescópica? Opcional. ¿Infrarrojos y visión con luz ténue? Habitual en los Mercenarios.

Los implantes ciberópticos pueden parecerse a los ojos normales, aunque hay disponible una gran variedad en iris de colores de moda (ámbar, blanco, burdeos y violeta son los más populares). Algunas versiones son transparentes, con brillos y luces girando en su interior. Otros están supercromados para parecer más "cibernético". Otros pueden cambiar el color del ojo a voluntad para hacer juego con las ropas o con lo que le rodea. Algunos incluso tiene pequeños logotipos de diseño alrededor del iris. Los implantes ciberópticos con cámara o armas se suelen cargar por delante, abriendose el iris cuando la parte frontal del ojo esté relajada.

Cambio de Color: Estos ciberópticos pueden cambiar el color o la forma del iris a voluntad. Un cambio completo de color tarda un minuto. También existen versiones de espejo, transparentes, brillantes o iluminados.

Infrarrojos: Permite ver al usuario en oscuridad casi total, utilizando emisiones de calor para la recepción de imágenes.

Pantalla Times Square™: Pantalla con letras rojas moviéndose en el límite superior del campo de visión, conectado a un chip de lectura o a un conector de radio.

Sistema de Puntería: Proyecta a voluntad un visor de puntería en el campo de visión. El sistema de puntería lee la distancia de objetos específicos, su velocidad de movimiento, su orientación y tamaño, y también proporciona varios tipos de retículos de sistema para apuntar con armas. Cuando esté conectada un arma inteligente, el sistema confrontará los sistemas de puntería del arma con lo que está mirando; y estonces en-

viará una "señal de preparado" cuando se alcance el objetivo. En términos de juego, esta opción te permite sumar +1 *sólo* a los ataques con armas inteligentes.

Protección Antideslumbrante: Cierre automático para compensar la luz solar brusca, las bengalas, etc. neutralizando los efectos de las luces estroboscópicas, bombas de flash y faros brillantes. Nunca volverás a necesitar gafas de sol.

Luz-Tenue™: Permite al usuario ver claramente en condiciones de luz tenue, producida por la luz pálida de la luna o por faroles lejanos.

Amplificador de Imagen: La capacidad de gráficos de alta resolución permite al usuario amplificar y refinar las imágenes recibidas. Cuando está activado, aumenta la habilidad Advertir/Notar en +2, permitiendo al usuario captar indicios visuales con gran detalle.

Termógrafo: Permite al usuario ver las señales caloríficas de objetos, gente. Las cosas más frías se muestran en una gradación que va del azul oscuro al claro, las cosas calientes como rojas o naranjas y las más calientes de todos como amarillas o blancas. Puede usarse para distinguir un cuerpo caliente contra un muro, en completa oscuridad, o para detectar la presencia de implantes cibernéticos (que son siempre más fríos que la temperatura corporal normal). También puede determinar el tiempo de funcionamiento de cierta máquinaria mirando su gradiente de enfriamiento.

Lanzadardos: Lanzadardos de 1 disparo y de 1 m. de alcance. Muy preciso. Un dardo envenenado que penetrará en armaduras finas de kevlar con su dosis letal. Ocupa 3 espacios.

Micoópticos: Es el equivalente a un microscopio de laboratorio, que le permiteal usuario ver imágenes microscópicas, como huellas dactilares, arañazos en cerraduras, etc.

Teleópticos: Es el equivalente de un telescopio de 20 aumentos, y permitirá al usuario ver claramente objetos lejanos.

Ultravioletas: Este sistema permite al usuario percibir imágenes radiadas por luz ultravioleta, o detectar polvos fluorescentes o agentes de seguimiento, o utilizar focos ultravioletas (indetectable para el ojo humano) para alumbrar.

Microvídeo: Esta videocámara graba imágenes en una cinta de vídeo interna (20 minutos de duración). Este grabador puede conectarse a través de conectores interface a su dispositivo externo. Ocupa 2 espacios.

Camara Digital: Esta cámara ocular ocupa 2 espacios. Se pueden grabar hasta 20 imágenes en el chip digital implementado, y transmitirlas a través de cables de interface a un grabador externo o interno o a una pantalla LCD interna. Según se van haciendo nuevas fotos se borran las anteriores.

Ciberaudio

Los sistemas de ciberaudio se conectan a los nervios auditivos y centros de habla del cerebro. Esta mejora afecta a ambos oídos, e incluye también un micrófono de subvocalización en el hueso temporal. No hay cambios visibles en el oído externo, a pesar de que algunos cyberpunks lo sustituyen por un conjunto de auriculares y micrófonos mecánicos para causar impresión.

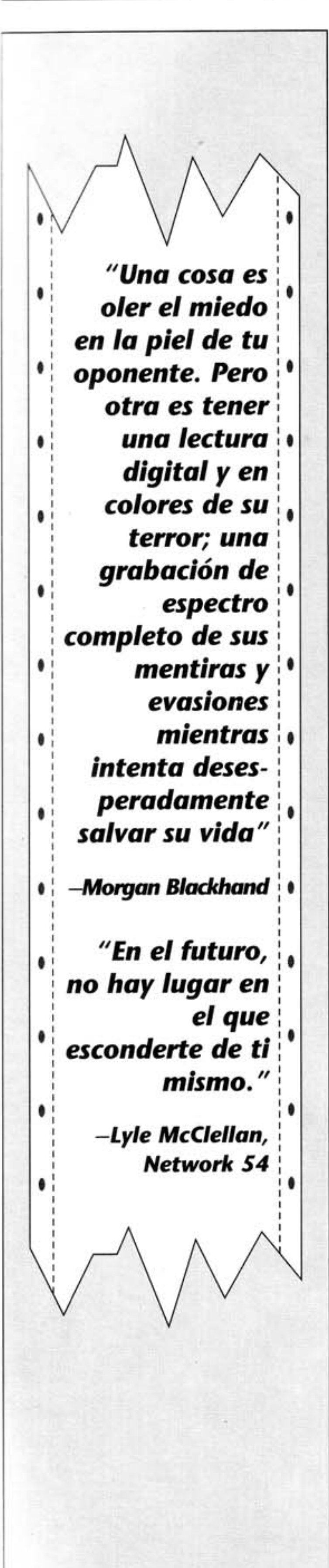
"Lo peor del ciberaudio es cuando oyes lo que no deseas oír. Yo solía ser muchísimo menos cínico antes de conseguir mis Kiroshis."
-Kestral

Radio: Un transmisor receptor de radio miniaturizado, habitualmente montado sobre la base del cráneo y que utiliza un empaste dental como antena. Se activa chasqueando los dientes bruscamente. Para hablar, sólo hay que subvocalizar (murmurando entre dientes). La recepción se produce de una de estas dos maneras: 1) Un receptor vibra directamente sobre el hueso temporal, produciendo una voz suave en la nuca, o 2) Conectado a una pantalla ciberóptica, los mensajes entrantes se situan en el borde superior de tu campo de visión con letras rojas. En términos de juego, tener un implantè de radio te da la capacidad de hablar con cualquier receptor dentro de la misma frecuencia en un radio de 1,5 km. También puede hacer que captes los mensajes de radio de otras personas.

Dispositivo Telefónico: Un dispositivo de radio modificado. Este implante está cableado para comunicar directamente con tu teléfono celular personal. En la práctica, te permite hacer todo lo que hace el transmisor/receptor de radio, pero debes tener tu teléfono celular a menos de tres metros de ti, y éste debe estar encendido y con el número marcado. Los dispositivos de audio son utilizados con frecuencia por los ejecutivos ocupados que quieran poder responder llamadas incluso en una reunión. Una de las mejores ventajas del dispositivo de audio es su alcance. Puedes utilizarlo en cualquier lugar al que lleves tu teléfono. Incluso en la luna.

Codificador: Este implante dota a tu dispositivo de radio o audio de un codificador, para que no pueda ser escuchado. En términos de juego, hace privadas todas las comunicaciones hechas a través de un dispositivo de radio o audio, a no ser que el interceptor tenga una unidad descodificadora y mucho tiempo libre.





Detector de Micrófonos: Este minireceptor está diseñado para captar señales transmitidas por cualquier clase de micrófonos o transmisores ocultos. Cuando el micrófono está activo, sus transmisiones producen un pequeño pitido en tu nuca, que sube de volumen a medida que te vayas acercando al micrófono. En términos de juego, te da una posibilidad de 6 entre 10 (tira 1D10) de detectar cualquier micrófono en 3 m. a la redonda. Una opción habitual para Ejecutivos, Arregladores y Mercenarios.

WearMan™: Una variante del dispositivo de radio. El WearMan coloca dos altavoces de vibraciones gemelos en tu hueso temporal, convirtiendo tu cráneo en un sistema de audio con la calidad de un auditorio de conciertos. Un diminuto chip cableado con el lóbulo de la oreja te permite conectar gran variedad de chips musicales, similares a pendientes. O puedes conectarlos directamente en tus conectores interface. Cada chip contiene cerca de 100 canciones. Se seleccionan las canciones presionando suavemente el pendiente, una vez por cada selección. Cuando se retira el chip, el WearMan se desconecta. El favorito de los más jóvenes.

Escucha Amplificada: Este sistema mejora la audición y la capacidad de reconocimientos de sonidos, y añade +1 a cualquier tirada de Advertir/Notar relacionada con sonidos.

Analizador de Voz: Este sistema actúa como un detector de mentiras, detectando pequeñas variaciones en las pautas y tonos vocales, comparándolas con un conjunto de parámetros pregrabados. Primero debes utilizar el analizador sobre el sujeto mientras éste está en una situación tranquila o está diciendo la verdad. Las pruebas subsiguientes te darán +2 a tus tiradas de Percepción Humana o Interrogatorio sobre ese sujeto en particular.

Editor de Sonido: Este sistema permite al usuario suprimir ruidos de fondo o centrarse en un sonido concreto. La activación de este sistema añade +2 a cualquier tirada de Advertir/Notar relacionada con el sonido. El Editor de Sonido puede usarse junto con la Escucha Amplificada o con el Amplificador del Umbral de Audición.

Amplificador del Umbral de Audición: Este subsistema permite al usuario escuchar tonos en los niveles subsónicos y ultrasónicos.

Detector de Radar: Este sistema produce un sonoro pitido cuando encuentra un rayo de radar. También tiene un 40% de probabilidad de triangular la fuente del radar; cuando se determina la dirección del rayo, el pitido se transforma en un tono claro.

Rastreador: Esta opción permite al personaje seguir un tono transmitido desde un emisor externo. Su alcance es de 1 km. El tono aumenta su volumen al acercarse el usuario a su objetivo. El Rastreador viene con 2 emisores, de la forma y tamaño de un pin. Los emisores adicionales cuestan 25 ed. cada uno.

Conector de Radio de Seguridad: Esta opción permite "impermeabilizar" las comunicaciones de radio hasta un alcance de 1,5 km., mientras ambas partes estén dentro de su línea de visión y no estén bloqueados por ningún objeto de más de 30 cm. de ancho.

Escáner de Radio de Banda Ancha: Esta opción escanea automáticamente todas las bandas de comunicación de la policía, bomberos, ambulancias y Trauma Team. El usuario puede situar este escáner para cubrir una banda específica, enviando cualquier mensaje entrante hacia su propio conector de radio interno o pantalla Times Square.

Conector de Micrograbador: Transmite cualquier cosa oída por el usuario hacia un grabador de sonido interno o externo (por medio de conectores interface).

Conector de Grabador Digital: Esta opción permite que cualquier cosa oída por el usuario sea grabada en un microchip interno (2 horas). Las grabaciones pueden enviarse a un grabador interno o, mediante conectores interface, a un grabador externo.

Atenuador de Nivel: Este sistema compensa automáticamente ruidos estridentes, como los producidos por ataques con bombas conmocionadoras o armas sónicas. Los personajes que tengan esta opción pueden ignorar todos los efectos de estas armas.

Cibermiembros

Cuando el hombre de la calle piensa en cyborgs, piensa en miembros artificiales: construcciones brillantes y relucientes de metal, cables y circuitería de microchips. Aunque los brazos, piernas y organos reales pueden cultivarse fácilmente en biotanques a un precio mucho más bajo, los miembros artificiales siguen siendo un capricho popular del futuro de Cyberpunk. Son cromados, aerografiados, enjoyados o incluso esculpidos en busca de la verdadera estética Cyberpunk.

Según toda la moda de diseño, el cibermiembro estándar es un armazón de aluminio y acero, con fibras musculares de plástico que controlan los movimientos. Las articulaciones son de acero inoxidable. Los cibermiembros se conectan a una clavija inteface nerviosa especial, montada sobra la carne que está por encima del miembro, mientras que la unidad principal está acoplada a un borde de metal y plástico que está alrededor de la parte de la carne del miembro. El broche suele estar situado en el bíceps superior/muslo o en el codo/rodilla; sin embargo, los brazos pueden ir unidos a un hombro ar-

tificial (ver más adelante), y anclados a una montura externa de brazo.

Mitos y Capacidades de los Cibermiembros

El mito popular sobre los cibermiembros es que permiten a sus dueños efectuar toda clase de proezas superheroicas. Es cierto, hasta cierto punto. Los cibermiembros puden diseñarse para tener velocidad y fuerza amplificadas, utilizando fibras musculares sintéticas y chips de silicio. Lo que no encontrarás será a gente corriendo a 300 km. por hora, doblando barras de acero con sus manos o lanzando por ahí Volkswagens. ¿Por qué no puedes ir por ahí levantando coches y derribando muros como los cyborgs de los comics? Simple fisiología. El miembro de repuesto debe ser capaz de funcionar en concierto con las restantes partes de "carne" del cuerpo. Aunque tu brazo fuera 10 veces más fuerte que antes, los músculos de la espalda y el hombro no lo serían y se desgarrarían mucho antes de que lo hicieran los músculos artificiales. Pero, con ciertos límites, una persona ciberequipada puede hacer unos cuantos trucos muy impresionantes:

Aplastar: Un brazo cibernético utiliza fibras musculares sintéticas en vez de carne y hueso. No se cansan y no sienten dolor. Son mucho más fuertes que el tejido muscular normal. Esto da al ciberbrazo un tremendo poder de aprisionamiento. Todos los cibermiembros pueden aplastar fácilmente metales ligeros, maderas y plásticos. Pueden convertir el plástico y cristal en polvo (¡aunque no puedan convertir trozos de carbón en diamantes!). En combate, cualquier aplastamiento producido por un ciberbrazo hará 2D6 de daño.

Dolor: Los ciberbrazos no se cansan, y permiten al que los lleva colgarse de lugares altos durante tiempo indefinido. Puedes apagar los sensores táctiles con un conmutador mental, eliminando el dolor y permitiéndote hacer proezas como atravesar fuegos con las manos, chapotear en tanques de nitrógeno líquido o agarrar atizadores al rojo vivo. Una herida de bala no tiene efectos de dolor en los cibermiembros; no tienes que hacer una tirada de salvación contra aturdimiento.

Daño: Los cibermiembros pueden soportar (y proporcionar) una tremenda cantidad de daño, y por tanto se tratan como maquinaria a efectos del combate en el juego. Todos los cibermiembros pueden soportar hasta 20 puntos de daño estructural antes de quedar inservibles, y hasta 30 puntos de daño estructural antes de quedar destruidos. Un puñetazo de ciberbrazo inflige a su objetivo 1D6 de daño; un muro, un coche, la cabeza de alguien; no importa qué. Una patada de una ciberpierna hará 2D6 de daño.

Saltar: Las ciberpiernas emplean poderosos pistones y microservos, sostenidos por músculos sintéticos. Con un par de ciberpiernas, puedes saltar distancias tremendas. Los personajes con dos ciberpiernas pueden saltar 6 m. hacia arriba, o hacer un salto hacia arriba, tomando carrerilla, de hasta de hasta 8 m.

Opciones

Son variaciones que se pueden hacer en un cibermiembro para mejorar su fuerza, capacidad de daño o flexibilidad. Además de estas mejoras, se pueden montar hombros artificiales a la altura de la cintura para poner más brazos. Un cibermiembro puede contener hasta 4 opciones o implementaciones. Una mano o un pie se consideran como una opción. (Los cibermiembros vienen con módulos de pie básicos).

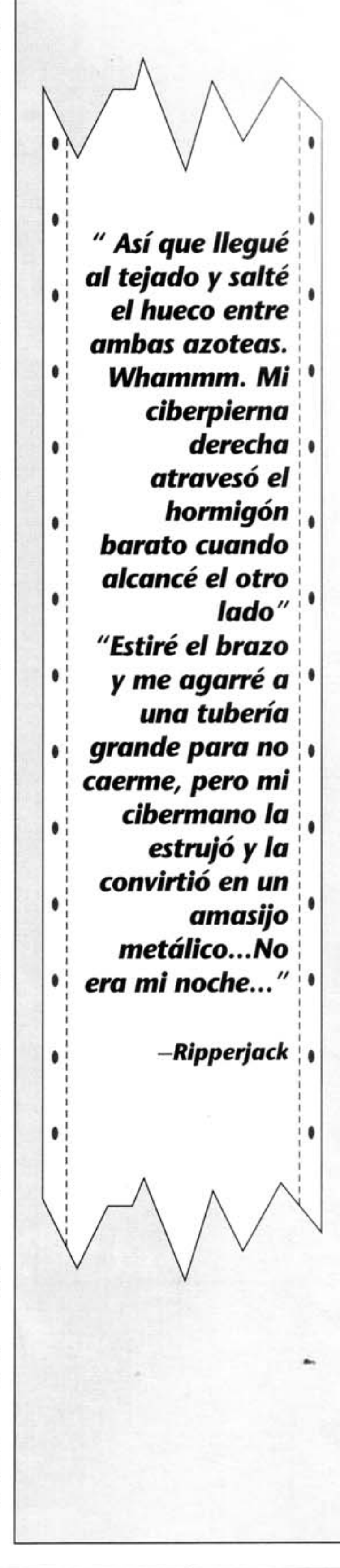
Montura de Cambio Rápido: Permite al usuario cambiar cibermiembros sin utilizar herramientas. El miembro se monta como una bayoneta, y pueden quitarse presionando un pulsador y desenroscando hacia la izquierda. El Montaje de Cambio Rápido también puede usarse en las articulaciones de la muñeca o tobillo para que se pueda usar una gran variedad de manos o pies. Para calcular la PH, promedia la de las opciones que estás usando con la montura y multiplícala por 2.

Arietes Hidráulicos: Común en el ciberequipo soviético. Los arietes son más voluminosos y pesados que las fibras (la extremidad no pasará por real, no importa lo bien que esté recubierto por Realskinn™), pero puede aguantar más daño (30 PDE para inhabilitarlo y 40 PDE para destruirlo). La fuerza del brazo también aumenta (3x daño normal por aplastamiento).

Fibras Densas: Proporcionan más fuerza a los brazos (2 x normal) y duración (+5 PDE). Los saltos se incrementan en un 50%.

Articulaciones Reforzadas: Están hechas de acero al titanio, en vez de acero inoxidable, y añaden al cibermiembro +5 PDE.

Hombros Artificiales: Articulaciones móviles que se montan sobre un armazón situado en la espalda. Permite montar hasta 2 brazos adicionales a la altura de la cintura. La unidad tiene 25 PDE.



" Dos manos opcionales, incluyendo un módelo con herramientas. Un cibermódem en el bíceps y una 9 mm. oculta. Hostia. El brazo izquierdo de este tipo parece una jodida navaja multiusos ..."

"Cállate y ayúdame a saquear el cuerpo, Ripper..."

–Ripperjack

Escudo de Microondas e IEM: Protege a tu cibermiembro de ataques con microondas o impulsos electromagnéticos. El escudo puede situarse en cualquier clase de cibermiembro sin importar el recubrimiento que utilice; si está colocado en su interior, ocupa un espacio del miembro.

Recubrimientos: Aunque todos los cibermiembros vienen "desnudos" o al descubierto; pueden ser recubiertos de muchas formas. El método más barato es el recubrimiento plástico, disponible en varios colores, pintado con aerógrafo o transparente con luces u hologramas en su interior. El recubrimiento plástico puede ser cromado (una opción popular), o ir cubierto con una piel metálica tintada en dorados, azules verdes, rojos o plateados. La opción más cara es el Realskinn™, un plástico sensible que se parece mucho a la piel, con folículos, pelos, pequeñas marcas e imperfecciones. Tiene un 75% de probabilidades de pasar como un miembro de "carne" incluso a la inspección más exhaustiva.

En vez de una cubierta, el cibermiembro puede ir blindado con kevlar y plástico balístico. Este recubrimiento blindado protege el miembro con una CP de 20. Sin embargo, no puedes cubrirlo o cromar un miembro blindado.

Manos y Pies

El cibermiembro básico viene sin manos ni pies. Éstos se compran por separado, lo que permite al usuario adaptar el miembro a sus necesidades específicas. Estas partes pueden cambiarse aflojando una serie de conectores, y conectando el nuevo pie o mano (se tardan 4 turnos).

Pero no se pueden poner las manos donde los pies o viceversa.

Mano Estándar: Parece una mano normal, con 4 dedos y un pulgar. La mano está cubierta, supercromada o blindada como parte del brazo.

Mano Destripadora: Es una mano normal con hojas destripadoras montadas en su parte superior y en la zona de la muñeca.

Mano Martillo: Esta mano está hecha de titanio endurecido y tiene un poderoso ariete-proyectil explosivo, que actua como un taladro. Golpeas y el proyectil se dispara, lanzando el puño con increíble potencia y velocidad (1D10 de daño). Una compuerta en lo alto eyecta el proyectil y se abre para recibir uno nuevo (los repuestos cuestan 3 ed).

Mano Sierra: Esta mano puede retirarse para mostrar unos pequeños monofilos giratorios situados alrededor de un eje de titanio. Este "cortacésped" de alta velocidad corta la mayoría de los materiales como mantequilla. Causa 2D6+2 de daño.

Mano Herramienta: Los 4 dedos de esta mano ocultan pequeñas microherramientas: 1) Destornillador con cabezas intercambiables, 2) Llave inglesa ajustable, 3) Soldador a pilas y 4) Llave ajustable. El borde inferior de la palma está endurecido para formar un bonito martillo.

Mano Tenaza: Los dedos de esta mano se extienden hacia atrás creando una tenaza de cinco dedos para lanzar a distancia. Un pequeño carrete en la muñeca contiene 30 m de cable superfuerte capaz de aguantar hasta 90 kgs.

Mano Extensible: Esta mano puede extenderse hasta 1 m. desde una muñeca telescópica. Puede aguantar hasta 90 kgs.

Mano Claveteada: Esta mano contiene un clavo de titanio endurecido que se proyecta desde la muñeca a través de la parte baja de la palma de la mano. Puede ir envenenada y es util para trepar. Causa 1D6+3 de daño.

Mano Modular: Esta unidad contiene 1) Inyector de drogas, 2) 1 m. de cable que se extiende desde la punta de un dedo, 3) Filo monomolecular de 2,5 cm para cortar y 4) Ganzúa. Además hay un espacio de almacenamiento de 5x5 cm en la palma.

Pie con Garra: Los dedos de este pie extienden pequeñas hojas, similares a los desgarradores, que infligen 1D6 de daño. Se considera que es un arma de filo, para ver sus efectos sobre los blindajes.

Pie con Herramientas: Los dedos de este pie contienen 1) Destornillador con cabezas intercambiables, 2) Llave ajustable, 3) Soldador a pilas , 4) Llave inglesa ajustable y 5) Sierra de filos de cable.

Pie Palmeado: Extiende pequeñas membranas a ambos lados del pie y entre los dedos. Duplica la velocidad nadando y añade +3 a nadar.

Pie Prensil: Los dedos de este pie se pueden extender y enrollarse alrededor de una barra de 5 cm. Las plantas están cubiertas con un material engomado pegajoso para aumentar la tracción. Añade +2 a Trepar.

Pie con Talón Claveteado: Se proyecta un clavo de 15 cm. desde el talón, permitiendo al usuario dar mortales patadas traseras (el daño es de 2D6).

Implementaciones

Hay opciones que están construidas dentro del cibermiembro para tareas específicas. Como la mayoría de las ciberarmas, están diseñadas para disimularse lo mejor posible, y tienen un 60% de probabilidades de pasar por una inspección poco atenta si están cubiertas con Realskinn™ u otro recubrimiento realista apropiado.

Cibermódem: Esta opción permite al usuario llevar todo el tiempo un pequeño (y muy caro) cibermódem. Para poder usarse, el módem debe conectarse a un DataTerm, ordenador u otra línea de telecomunicaciones. La alimentación (de hasta 3 horas) la ofrece una batería recargable (se recarga en una hora), o a través de un cable externo. Los chips de programa se cambian a través de un puerto de acceso situado en el miembro. El cibermódem está conectado directamente al sistema nervioso a través de su propios cables internos y no requiere conectores interface externos.

Cibermódem Celular: Esta versión (muy, muy cara) del cibermódem permite al Netrunner interconectarse a la Red sin conexión directa de telecomunicaciones. Un "Cibcel" sólo puede usarse en una gran ciudad (de más de 100.000 habitantes) donde haya una red celular. Si se utiliza desde un vehículo en movimiento, hay un 25% de probabilidades cada turno de que la conexión se corte y haya que reestablecerla en el turno siguiente.

Grabador Digital: Esta unidad puede grabar de micrófonos internos, conectores de grabador digital, cámaras digitales o los tres a la vez.

Grabador de Cintas Audio/ Vídeo: Esta unidad utiliza microcassettes para almacenar información proveniente de su micrófono interno, de una videocámara o de un conector de grabador digital.

Espacio de Almacenamiento: Es un espacio de 5x5x15 cm. con tapa con cerradura.

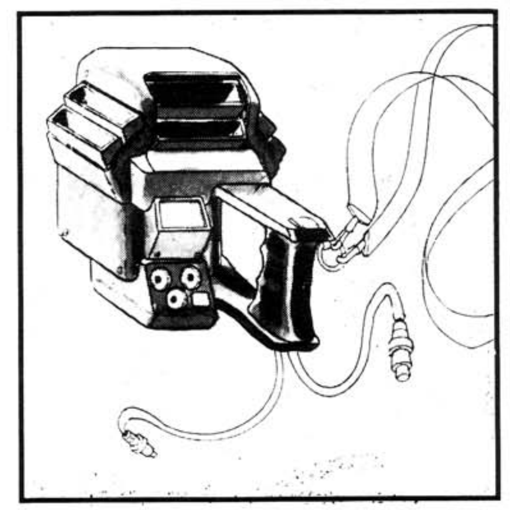
Minicámara: Es una pequeña cámara digital que sale de la parte superior del brazo. Un chip interno almacena 20 imágenes y puede cambiarse fácilmente.

Minivídeo: Una videocámara oculta con minicassettes que almacenan hasta 4 horas de imágenes grabadas.

Pistolera Oculta: Sólo en piernas. Un espacio oculto para guardar una pistola automática y un cargador de munición extra. El tamaño de la pierna (basado en el Tipo Corporal) limita el tamaño del arma a guardar:

Muy Débil o Débil...........Pistola Ligera
Media o Fuerte................Pistola Media
Muy Fuerte.....................Pistola Pesada
Muy Fuerte.....................Escopeta plegable (2disparos,1/2 del alcance)

Pantalla de Lectura LCD: Esta pantalla de TV de 5x10 cm. puede mostrar imágenes en color. Suele estar cubierta con una pantalla transparente de protección. Las imágenes pueden tomarse de grabadores digitales, minivídeos, minicámaras y cíberópticos. Se puede extender un cable desde un puerto AUX y conectarlo a cualquier conector interface estándar para transferir imágenes desde los ciberópticos o grabadores de otra persona.



Escáner Técnico: Este dispositivo puede ser enganchado a los sistemas de diagnóstico de la mayoría de los vehículos, aparatos y equipos electrónicos para determinar posibles problemas y solucionar averías. Su fiabilidad es del 60%. Con una tirada acertada, la dificultad de una reparación se reduce en -3 (sabes lo que está mal y sólo tienes que repararlo).

Ciberarmamento

Una ventaja de los cibermiembros es la capacidad de montar armas dentro de su estructura. La mayoría de las ciberarmas de este tipo están diseñadas para ser sigilosas y disimuladas, además de ofrecer una gran potencia de fuego, y tienen un 60% de probabilidades de no ser detectadas cuando se ocultan bajo Realskinn™ u otras cubiertas apropiadas. Pueden ser:

Arma Oculta: Es un arma corta automática estándar oculta en un ciberbrazo. El arma se proyecta fuera de su posición mediante un mecanismo eyector, que está cubierto cuando no se usa. Por esto, siempre debes recordar descubrir tu brazo cuando utilices este tipo de armas. Los cargadores están a un lado del mecanismo. Estas armas están diseñadas para utilizar munición sin casquillo. El tamaño del ciberbrazo (determinado por el Tipo Corporal) limita el tamaño del arma que puede montarse. Nota: puedes elegir montar cualquier pistola de la lista de equipo del tamaño adecuado. Un Subfusil Ligero equivale a una Pistola Media y un Subfusil Medio equivale a una Pistola Pesada.

Lanzallamas: Es un lanzallamas de alta presión de 1 m. de alcance y 4 disparos. Causa un daño de 2D6 en el primer asalto, 1D6/2 en el segundo y posteriores. Los blindajes blandos se reducen en dos niveles por ataque.

Lanzador de Micromisiles: Este lanzador contiene 4 misiles en miniatura (cabezas explosivas con guiado por busqueda de calor y tobe-

TAMAÑO DE ARMA OCULTA

Muy Débil a Débil:
Sólo Pistola Ligera

Media a Fuerte:
Pistola Media o Subfusil Ligero

Muy Fuerte:
Pistola Pesada a Muy Pesada, Subfusil medio o Escopeta (2 disparos,1/2 del alcance).

ras de dirección). Como las demás armas ocultas, el lanzamisiles está almacenado en el miembro y sale cuando se necesita, lanzando 2 misiles por turno. Los misiles tienen autoguiado y pueden seguir un objetivo que cambie de dirección en 90 o menos, por lo que puede doblar esquinas (30% de probabilidad de perder al objetivo). Las recargas cuestan 50 ed. cada una. El daño es de 4D6 por misil y su alcance 200 m.

Lanzagranadas: Este lanzador es un soporte modificado de lanzagranadas almacenado en una montura de apertura automática. Se mete una granada (de cualquier tipo) en el lanzador; las recargas se van haciendo a medida que se van lanzando las anteriores. Nota: un espacio de almacenamiento estándar puede albergar 2 granadas.

Montura y Conector de Arma: Es una zona reforzada para soportar cargas pesadas, montada sobre la superficie de un ciberbrazo, en el muslo externo de una ciberpierna o encima de un hombro. Sobre esta montura puedes añadir versiones montadas externamente de armas estándar, conectando sus cables de control dentro de la zona refozada. No puedes llevar blindaje o ropa sobre el miembro mientras utilices la montura. Se pueden montar:

Lanzagranadas
Lanzador de Micromisiles
Pistola Automática Montada Externamente (basada en el TCO)

Condensador Láser de 2 Disparos: Este microláser está diseñado para producir un pulso muy poderoso de duración limitada (3D6 por cada disparo de 1 segundo). El alcance es malo (10m) y para recargarlo hay que enchufarlo durante 1 hora. Sin embargo, puede ser un arma particularmente efectiva para asesinatos o ataques silenciosos. Precisión=+3.

Armazones Lineales

Los armazones lineales son la versión del 2020 de los exoesqueletos. Un exoesqueleto es básicamente un entramado metálico con músculos sintéticos para moverse; te sientas en el exoesqueleto y lo diriges mientras él hace el trabajo. Los primeros exoesqueletos raramente se usaban para algo importante; eran torpes y difíciles de controlar y los desventurados operarios frecuentemente tiraban módulos de carga de 1/2 tonelada a traves de las paredes y rompían los goznes de las puertas de carga. Hasta que llegaron los sistemas bioalimentados del siglo XXI no se desarrollaron armazones más prácticos.

Un armazón lineal parece un traje metálico de blindaje corporal. El armazón está injertado en el cuerpo, mientras que sus sistemas están conectados neuronalmente a tus músculos y huesos. Los armazones lineales están diseñados para encargarse de un *porcentaje* de la carga, dejándote suficiente trabajo para que puedas calibrar cuánto estás levantando y mantengas el control del peso.

Por ejemplo, si ejerces suficiente fuerza para levantar 4,5 kgs, el armazón no proporciona más fuerza que la que se necesitará para mover su propia masa. Si levantas 45 kg, el armazón lineal divide la diferencia, levantando el 20% de esa masa, por lo que tu levantas 36 kgs. Si levantas 225 kgs, el armazón lineal soportará el 80% (180 kgs), dejando 45 kgs. para ti. En lo más alto de la escala (900 kgs para el Lineal Ω), el armazón soporta el 90% del peso, mientras que tú sólo levantas 90 kgs.

Pero, oye, tú no has venido aquí a por una lección de física ¿no? Quieres saber cuanto peso puedes coger y lanzar por ahí.

Los armazones lineales son de 3 **fuerzas**. Cuando utilizas el armazon lineal, utilizas su valor de fuerza en lugar de tu Tipo Corporal para cualquier tarea de levantar, doblar, acarrear o romper. Recuerda: debido a su construcción avanzada, los armazones lineales son todavía muy pesados (50-100 kgs) y voluminosos. No puedes nadar con ellos y tienes una penalización de -1 a tus REF. Pero si quieres lanzar un coche para apartarlo de tu camino, eso es lo que te hace falta. Todos los armazones lineales levantan 50 veces su valor de FUE (en Kg).

Armazón	Fuerza	Modificador al Daño
Lineal Σ	12	+4
Lineal β	14	+6
Lineal Ω	16	+8

Ω = Omega β =Beta Σ =Sigma

Placas Corporales

Las placas corporales cubren cualquier localización. Sus capas de plastico y metal se superponen y se anclan directamente a la piel. El blindaje es microporoso, permitiendo la transpiración de la piel, y se hace insertando en un armazón plástico ablativo un panel microcelular que absorbe energía.

Las placas corporales no te hacen más fuerte o más rápido, pero son perfectas para el cyborg que quiere el máximo de protección (y no le importa quién lo sepa). Es la expresión definitiva de la filosofía "el metal es mejor que la carne"; el cuerpo blindado con placas parece más robótico que humano y es insensible a la mayor parte del daño físico que tanto nos obsesiona a los simples mortales. Las placas corporales también incluyen monturas especializadas para sensores, además del blindaje corporal.

Las placas corporales se venden por piezas y cada una cubre un area concreta. Puede colocarse directamente sobre la piel, o extenderse sobre un armazón para conseguir la estética cyborg definitiva.

Casco: Es una placa corporal que cubre el cráneo. Está anclada al cuero cabelludo mediante unos minitornillos y se parece a los viejos cascos de las narraciones malas de ciencia ficción o fantasía heroica. CP=25.

Placa Facial: La placa facial estándar cubre toda la cara, con aberturas para respirar, comer y ver. El material plástico está entretejido con fibras musculares sintéticas y es relativamente flexible. Los conectores nerviosos permiten cambios de expresión limitados (y muy rígidos). Esta modificación no tiene por qué *hacerte* feo; mucha gente encontrará muy atractivos los contornos plateados y los rasgos suaves (como las ilustraciones al aerógrafo de los "robots sexy" de final del siglo XX). Sin embargo, muchos cyborgs prefieren tener sus placas faciales esculpidas con imágenes estrafalarias y aterradoras: monstruos mitológicos o formas robóticas terroríficas. Depende de ti. CP=25.

Placa del Torso: Esta sección cubre el torso superior e inferior, parte delantera y espalda, con articulaciones de expansión en los laterales, ingles y cintura para permitir una total libertad de movimientos (CP=25). Reduce tus REF en -3.

Montura Óptica Frontal: Esta montura permite instalar hasta 5 ciberópticos en un receptor acorazado en la parte superior de la cara. Se quitan los ojos y las cuencas oculares se usan para colocar el equipo receptor de la montura óptica. Las monturas ópticas son de varias formas: las hay con finos visores alargados (a lo Robocop), con grupos de cámaras rotatorias (como las de una cámara de cine antigua) o con un implante óptico principal con otros más pequeños en círculo alrededor de él. No es necesario decir que esto perjudica a tu ATR, reduciendolo automáticamente en -1.

Extensiones sensoriales: Son antenas aplanadas y monturas ópticas, de 30-60 cm. de largo. En la punta hay un ciberóptico y un micrófono que te permiten observar cosas al otro lado de las esquinas sin que tu cuerpo atraviese la linea de fuego. Las plataformas sensoriales suelen estar situadas en la cabeza o sobre la parte superior de la columna vertebral.

¿Sin dinero?

Justamente en este momento, estás empezando a mirar la lista de ciberequipo y piensas: "No tengo los Europavos que necesito para hacerme con esta nueva tecnología". En este punto tienes que preguntarte lo desesperado que estás, y si estás lo suficientemente sin blanca como para arriesgarte a morir o quedar mutilado para conseguir un asqueroso ciberbrazo.

Claro que sí.

Los que están realmente desesperados adoptan medidas desesperadas. En este caso, puedes emplearte para alguien que pueda permitirse comprarte los implantes cibernéticos. **Si seleccionas cualquiera de los siguientes empresarios, puedes conseguir 10.000 Eurodólares en equipo cibernético libre de gastos:**

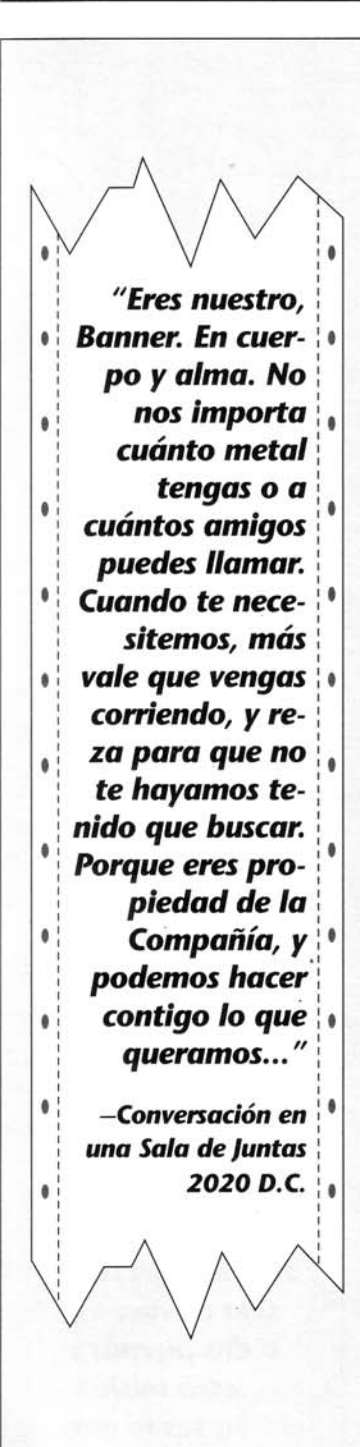
Alístate en el Ejército

Conviértete en un luchador en las Ciberguerras, sirviendo a las fuerzas armadas de tu país con con distinción y honor como parte de su Fuerza de Combate Mecanizado de Élite (Ciberescoria, en lenguaje popular). Observa en primer plano el dolor, la muerte y la tortura mientras participas en una de los cientos de "acciones policiales" secretas por todo el mundo, protegiendo los "intereses nacionales". Por supuesto, la Ciberescoria no existe. Y tu país tampoco envía equipos de agentes secretos fuertemente armados para matar y fomentar la revolución. Y tampoco te van a dejar que les abandones cuando tú quieras.

Emprende una Vida dentro del Crimen Organizado

Se murmura que la Mafia está viva y contratando. Jura fidelidad a una de las grandes Familias del crimen organizado y nunca andarás escaso de cibertecnología. La única pega es que tienes que hacer "trabajos" para ellos. Recaudaciones. Asesinatos. Guerras contra bandas rivales. Las Familias del 2020 tienen una larga y honorable tradición, que se remonta a los primeros años del siglo XX: nadie abandona la Familia. Nunca.





"Eres nuestro, Banner. En cuerpo y alma. No nos importa cuánto metal tengas o a cuántos amigos puedes llamar. Cuando te necesitemos, más vale que vengas corriendo, y reza para que no te hayamos tenido que buscar. Porque eres propiedad de la Compañía, y podemos hacer contigo lo que queramos..."

—Conversación en una Sala de Juntas 2020 D.C.

Véndete a una Corporación

Entra en una Corporación y mira el mundo. Mientras estés dentro, ellos te financiarán ciberequipo por valor de 10.000 dolares. Pero recuerda, como en todos los tratos, hay un precio. En este caso, tienes que trabajar para la Corporación. Los trabajos que tienes que hacer son muy divertidos. Ese tipo de trabajos sucios en los que no quieren desperdiciar su buena gente: secuestros de ejecutivos, operaciones negras y misiones de espionaje. Si tienes suerte, puedes ser un soldado en una guerra entre corporaciones (ya sabes, esas que hacen que Vietnam y Afganistan parezcan meriendas campestres), donde tienes que defender los intereses de la Corporación en cualquier agujero infernal con una población de nativos que tienes que eliminar.



Los grandes negocios son divertidos.

Las Pegas

Como la mayoría de las ofertas de empleo, estas tienen trampa (textualmente) y son unas trampas realmente creativas y peligrosas. Cada uno de estos empleos te obliga a trabajar durante una cantidad indefinida de tiempo (para siempre) para gente que puede que no te guste. Y tienes que hacer lo que te dicen, no importa lo sucio, peligroso o suicida que sea. Como la mayoría de la gente poderosa en el futuro Cyberpunk, no quieren que les engañen y tienen una increíble variedad de terribles maneras de asegurarse tu "cooperación".

Rehenes: Para asegurarse tu buen corportamiento, la agencia controladora retiene de rehén a alguien importante para ti. Si lo estropeas, muere (o algo peor).

Chantaje: En algún momento en tu pasado, hiciste algo que no puedas permitirte que sea descubierto. Podría ser tan pequeño como hacer trampas con los impuestos (castigado con 20 años de carcel), o una acusación de homicidio. Incluso puede ser ficticio (creado por tus nuevos patrones para asegurarse de que te sometes). ¿Estás dispuesto a correr el riesgo?

Sabotaje en tus chips: Para asegurarse de que te mantienes conforme a sus órdenes, la agencia que te controla ha insertado dispositivos letales en tu software cibernético. Cosas que hacen que tu corazón se pare mediante una orden. Programas que te producen insoportables dolores de cabeza si te niegas a cumplir una orden.

Control: Tus patrones te han implantado sensores u otros dispositivos de vigilancia sobre ti, para asegurarse tu lealtad. No puedes decir o hacer nada sin que ellos lo sepan. No puedes ir a ninguna parte sin que te encuentren. Lo peor es que no sabes dónde te han escondido esos dispositivos.

Orden asesina: Un chip de sabotaje realmente terrible. Si te dicen la orden clave, matarás a cualquiera que te manden asesinar, sin control, remordimientos o piedad. A tu madre. A tu padre. A tu gato. A cualquiera.

Salvaguarda de la compañía: Otro asqueroso chip de sabotaje. No puedes dañar voluntariamente a ningún miembro de la agencia que te da trabajo. Hacerlo te causaría un dolor insoportable. Continuar te causaría más dolor incluso, culminando en una parada cardiaca y una muerte horrible.

Detonador a distancia: Uno de los trucos favoritos de la corporación. Es un pequeño paquete de explosivo inactivo enterrado en alguna parte de tu cuerpo, activado por una señal de radio a distancia. No sabes donde lo han puesto. Los escáneres no pueden encontrarlo y, si sigues hurgando, tienes grandes posibilidades de hacerlo estallar (60%). ¿Quieres apostar la vida, amigo?

¿Suena divertido? Recuerda, si formas parte de uno de estos grupos, uno (o más) estos artículos se aplican directamente por hacerte marioneta de tus patrones. Lo que estes forzado a hacer y con lo que presionen es cosa del Arbitro. Ni siquiera tiene que decírtelo. No tienes elección. Vendiste tu alma.

Bienvenido al 2020, chico listo.



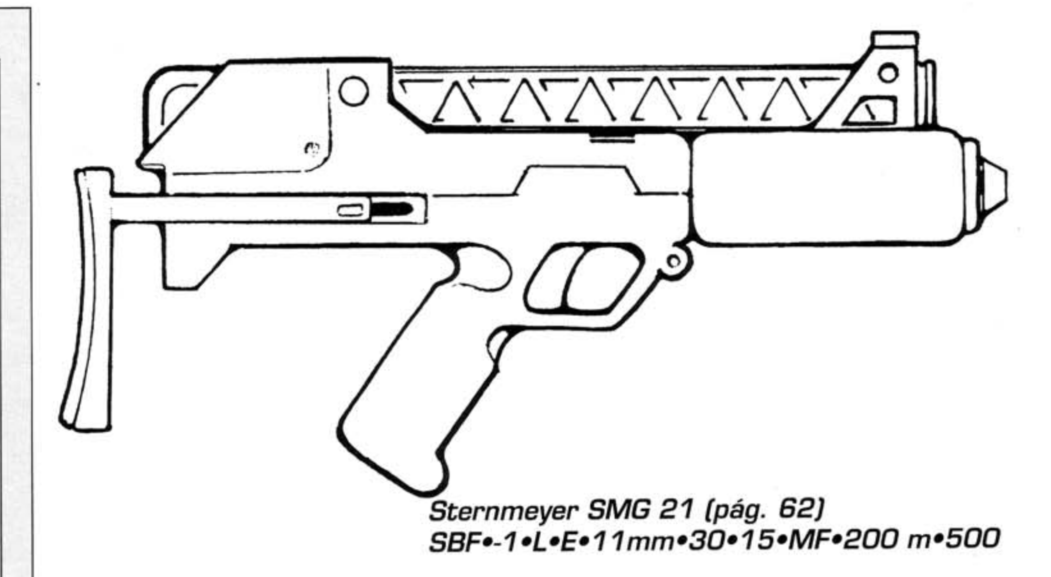
"Es un claro sentimiento frío, el escalofrío y yo, la víctima, el calor, y la sensación de ir al Límite. La sensación de estar vivo, la presa que paga el precio. Amar la Calle, asesinar. Mercenario".

– Toby The Hammer "Mercenario" Big Russia Music, 2019

"Una mierda. Esos tíos matan gente para sobrevivir. El único sitio donde los combates armados son románticos es en las novelas de James Bond".

– Morgan Blackhand

Savage se tiró contra el muro cuando le alcanzaron las primeras balas. Los ladrillos saltaron a su alrededor como cristal barato mientras apuntaba su Scorpion 16 hacia el muro mientras se separaba...



Sternmeyer SMG 21 (pág. 62)
SBF•-1•L•E•11mm•30•15•MF•200 m•500

CAPÍTULO

7 EL TIROTEO DEL VIERNES POR LA NOCHE

El Tiroteo del Viernes por la Noche (TVN) es un sistema de combate con armas que permite usar armas de fuego actuales, futuristas y arcaicas en las aventuras de *Cyberpunk*. Esta diseñado para abarcar la mayor parte de los aspectos del combate con armas con un formato fácil de utilizar, permitiendo el desarrollo de tiroteos realistas sin tener que recurrir a cientos de tablas. TVN también abarca armas cuerpo a cuerpo, combate cuerpo a cuerpo y artes marciales, todo en un sistema sencillo que te permitirá usar la estrategia por encima de la potencia de fuego.

Existe una gran cantidad de teorías e ideas ambiguas sobre los enfrentamientos con armas modernas—muchas de ellas provienen de la escuela del combate de las armas-de-seis-tiros-que-nunca-se-acaban de Hollywood. Estas ideas equivocadas se han ido introduciendo poco a poco en el diseño de muchos juegos de rol, teniendo como consecuencia personajes que pueden ser repetidamente alcanzados por armas cortas de gran calibre hasta que se quedan sin "puntos de daño" y que pueden disparar con una mano una Ingram MAC-10 y acertar con todas las balas.

En otras palabras. Bueno, limpio y divertido.

TVN no es bueno, limpio ni divertido. La mayoría de la información presente ha sido recopilada de informes balísticos, datos policiales, estadísticas del FBI y otras fuentes ni limpias ni divertidas. Estas fuentes tienden a señalar unas cuantas verdades básicas sobre los tiroteos.

El 80% de los combates armados tienen lugar entre aficionados sin experiencia a distancias de 7 metros. El 40% de estas

rabiosas batallas se dan a distancias de 3 metros o menos. La mayoría (60%) suceden en condiciones de poca luminosidad y situaciones difíciles: oscuros y lluviosos callejones, con los dos contendientes jadeando sin aliento, parando momentáneamente para disparar un tiro mal apuntado hacia una sombra huidiza, y después agachando la cabeza para cubrirse. Los impactos son asombrosamente escasos. Cuando ocurren (suponiendo que se use un arma de gran calibre), la víctima normalmente queda fuera de combate al primer disparo, por la combinación del shock producido por la herida y el pánico. Normalmente un buen disparo con un Magnum 44 esparcirá a un hombre por todo New Jersey.

"Tenía unos 2 segundos. Giré el AR15 y estrellé dos balas en el pecho del primer tipo. Después el otro me tomó la medida y me tumbó... He tenido días mejores...".
–Nómada Santiago 2017

Por otra parte, esto es *Cyberpunk*, ¿no? Así que ¿por qué te contamos todo esto si no queremos que te lances ahí fuera con las armas centelleando? Si realmente un arma corta de gran calibre es algo a respetar, ¿quién quiere perder personaje tras personaje hasta que los demás lo entiendan?.

Aquí es donde intervenimos, chicos. Hemos hecho esta edición de TVN más simple, rápida y directa, para que podáis concentraros en cómo luchar; cómo ganar todos los enfrentamientos (sólo perderás una vez). Os vamos a dar todos los consejos que hemos aprendido tras cientos de nuestros propios combates, informaciones de policías, matones, oficiales de la SWAT y otros veteranos que han estado en primera línea en la realidad.

Es cierto; un tiroteo es peligroso. Pero tu puedes dominarlo. Por eso eres un *Cyberpunk*.

REGLAS BÁSICAS

Asaltos y Orden de Actuación

El combate en TVN se divide en asaltos, cada uno de los cuales consta de 3 segundos. En cada asalto, cada jugador tiene la ocasión de hacer algo. El orden de actuación se calcula con una tirada de iniciativa de 1D10 más REF, moviéndose primero los que obtienen los resultados más altos y finalmente los de resultados más bajos. Los potenciadores de reflejos se suman támbien a la tirada cuando sean aplicables.

INICIATIVA= 1D10+REF. EL RESULTADO MAS ALTO ACTÚA PRIMERO.

Ejemplo: Los jugadores A,B y C tienen unos REF de 10. A tira y obtiene un 5, B un 8, y C un 2. El orden de actuación será B, después A y finalmente C.

Espera tu turno

Puedes decidir actuar más tarde de lo que te corresponde, entrando en acción en cualquier punto del asalto. Si has elegido esperar a que se consuma el turno de otro jugador, podrás actuar tras él.

Ejemplo: El orden de actuación es: jugador A, luego el B y luego el C. El jugador A decide esperar hasta que el jugador C salga de su cobertura, y entonces hacer su disparo. Por esperar, el nuevo orden de actuación será B,C y A.

Iniciativa de Grupo

Puedes acelerar el juego designando a un miembro del grupo como líder de la expedición y que él haga la tirada de iniciativa para todo el grupo. Esta tirada se suma a los REF de cada miembro del grupo para determinar cuándo actua cada uno.

Desenfundar Rápido

Si declaras un **desenfundado rápido** (*alias disparo instantáneo*) al comienzo de un asalto, sumas un +3 a tu tirada de iniciativa, restando un -3 al ataque (te estás lanzando precipitadamente a la batalla en vez de prepararte con cuidado). Tampoco podrás aprovechar las ventajas de miras telescópicas u otros dispositivos de puntería. La versión de esta técnica que se utiliza en artes marciales o combate cuerpo a cuerpo se llama *iai-jutsu* o golpe relámpago.

DISPARO INSTANTÁNEO= +3 A LA INICIATIVA, -3 A GOLPEAR.

¿QUÉ TIENEN DE BUENO LOS POTENCIADORES DE REFLEJOS?

Todo. Al fin y al cabo el que va primero, mata primero (o al menos puede actuar primero). La mayoría de los tiroteos comienzan y terminan en unos pocos instantes. Esta es una de las razones por la que querrás pensártelo dos veces antes de sacar un arma.

Otro motivo por el que los potenciadores son muy valiosos es que te hacen más difícil de alcanzar. Te mueves tan deprisa que es realmente difícil apuntarte.

¿POR QUÉ LOS MERCENARIOS SON MALAS NOTICIAS?

La ventaja del Mercenario es el Sentido del Combate. Por cada nivel de Sentido del Combate, suma un +1 a las tiradas de Iniciativa. Entre los Mercenarios, esta ventaja queda prácticamente anulada, pero cuando se encuentran con otros tipos de personaje, cuidado con ellos.

Recuerda: los Mercenarios son el equivalente de asesinos a sueldo y matar es lo que hacen mejor.

OPCIONES PARA ADVERTIR/NOTAR

Una manera de hacer que las tiradas de Advertir/Notar sean una sorpresa es hacer que tus jugadores tiren diez veces esta habilidad antes de comenzar la partida. Escríbelas por orden para cada jugador. Luego, cuando se necesite una tirada de esta habilidad, mira en la lista (por orden), comprobando si las tiradas son lo suficientemente altas como para tener éxito. Se puede volver a usar la misma tabla una y otra vez, simplemente tirando 1D10 al principio de cada nuevo combate, y empezando a leer la lista a partir del número que haya salido (por ejemplo: sacas un 5. Comenzarías a leer las tiradas a partir de la quinta, recorriendo la lista en el siguiente orden: 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5).

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Ejemplo: Ripperjack se enfrenta con su viejo enemigo, Hargan. Sabe que Hargan tiene mejores REF que él, así que decide hacer un rápido ataque frontal antes de que el gigante pueda hacer un solo movimiento. La bonificación por el disparo instantáneo le da el +3 que necesita. La monokatana de Ripperjack describe un arco en un mortal iai-jutsu antes de que Hargan pueda alzar su propia espada. Desgraciadamente, el -3 al ataque por el "disparo instantáneo" se pone en contra de Ripperjack, y falla su ataque por mucho.

Acciones

En tu turno dentro del asalto, puedes realizar una **acción** sin penalización alguna. Esto incluye:

ACCIONES

- ***Moverte hasta tu máxima distancia (3X tu Capacidad de Movimiento en metros) por asalto.***
- ***Atacar con tu máxima Velocidad de Disparo (VD), o hacer un ataque cuerpo a cuerpo.***
- ***Esquivar (hacerte más difícil de alcanzar; Sólo combate cuerpo a cuerpo).***
- ***Parar (desviar el daño hacia algún objeto)***
- ***Liberarte de una presa.***
- ***Apuntar (ganando un +1 por cada asalto consecutivo que pases apuntando, hasta un máximo de 3).***
- ***Recargar o cambiar de arma.***
- ***Subir o bajar de un vehículo.***
- ***Hacer reparaciones o proporcionar ayuda médica.***
- ***Realizar una acción que no sea de combate.***

Más de una Acción

Puedes realizar más de una acción por asalto añadiendo un -3 (acumulativo) a cada acción sucesiva.

Ataque con dos Armas

Se pueden hacer ataques con 2 armas al mismo tiempo con un -3 en ambas.

Emboscadas y Ataques por la Espalda

En ocasiones, la mejor manera de "ocuparse" de un enemigo muy potente es golpearle por detrás; abreviando, preparando una emboscada. Las emboscadas proporcionan un +5 al ataque. Puedes emboscarte o atacar por la espalda declarando tu intención de esconderte o tumbarte para hacerle la emboscada a tu objetivo. Puedes hacer emboscadas cuando:

a) El enemigo no es consciente de tu posición y de tu intención de atacarle. Esto puede conseguirse instalándote previamente en un escondite o aprovechando un combate cuerpo a cuerpo para pasar desapercibido y esperar tu oportunidad. Para que la víctima de una emboscada observe la emboscada, deberá hacer una tirada de Advertir/Notar mayor que tu habilidad *Sigilo* + INT +1d10, o automáticamente habrás tenido éxito en tu emboscada.

b) La atención del oponente se encuentra en otra parte, como otro ataque o un trabajo que requiera una gran concentración. Puedes hacerlo distrayendo a tu oponente, o acercándote sigilosamente hasta él mientras él combate con otro enemigo.

EMBOSCADA = +5 AL ATAQUE DURANTE 1 ASALTO

Hacer una emboscada no quiere decir que tú actúes primero. Tan sólo que cuentas con una cierta ventaja en el ataque. La iniciativa del asalto se calcula normalmente, pudiendo el personaje que prepara la emboscada tender la trampa cuando le llegue su turno o bien esperar para ver qué ocurre antes de efectuar su ataque. Hasta que no se produzca el ataque, su oponente no puede repeler la agresión, ya que no sabe que se encuentra en peligro. Una emboscada sólo es útil para un ataque; se debe preparar otra para poder aprovechar de nuevo la bonificación.

Ejemplo: Ripperjack decide tender una emboscada en un oscuro callejón de la ciudad. Tira por su habilidad de SIGILO+INT+1d10, obteniendo un total de 18. Se acercan Scarr y Hargan, sus mortales enemigos.

Al comienzo del asalto, la iniciativa resulta en el orden siguiente: Scarr, Ripperjack y Hargan. Al llegar a la trampa, Scarr y

MODIFICADORES ATAQUE

ALCANCE DE LAS ARMAS

Cortas ....50 m
Subfusiles ....150 m
Escopetas ....50 m
Rifles ....400 m
Lanzar ....10 m x TCO
(10 m x Kg. >1)

DIFICULTADES

Quemarropa (hasta 1 mt.)..........10
Corta (1/4 de distancia Larga)..........15
Media (1/2 de distancia Larga)..........20
Larga (alcance total del arma)..........25
Extrema (2xdistancia Larga)..........30

MODIFICADORES (SUMAR A LA TIRADA DEL ATACANTE)

Objetivo inmóvil..........+4
Objetivo esquivando (sólo Melee)..........-2
El objetivo tiene REF>10 y se mueve.....-3
El objetivo tiene REF>12 y se mueve.....-4
El objetivo tiene REF>14 y se mueve.....-5
Disparo precipitado..........-3
Emboscada..........+5
Tiro de precisión localizado..........-4
Rebote o fuego indirecto..........-5
Cegado por luz o polvo..........-3
Objetivo muy claro (silueteado)..........+2
Girando para encarar al blanco..........-2
Usar dos armas a la vez..........-3 a ambas
Disparando mientras corre..........-3
Disparar arma larga desde la cadera.....-2
Arma montada en torreta o trípode.....+2
Arma montada en vehículo sin torreta..-4
Objetivo grande..........+4
Objetivo pequeño..........-4
Objetivo minúsculo..........-6
Apuntar .... (+1 por asalto hasta un máximo de 3)
Mira láser..........+1
Mira telescópica..........+2 Ext, +1 Media
Sistema de puntería..........+1
Arma inteligente..........+2
Gafas inteligentes..........+2
Ráfagas de 3 tiros
(sólo Corta/Media)..........+3
Automático, Corta..........+1 por cada 10 balas
Automático, demás distancias-1 por cada 10 balas

ÁREAS DE EFECTO

Tipo	*Área*
Granadas	5 m
Molotovs	2 m/litro
Lanzallamas	2 m
Ciberlanzallamas	1 m
Mina	2 m
Claymore	6 m. radio
C-6	5 m/Kg.
GAP	4 m
Misil	6 m
Escopeta (Corta)	1 m
Escopeta (Media)	2 m
Escopeta (Larga/Extrema)	3 m
Micromisil	2m cada uno

TABLA DE GRANADAS

	10	
7	8	9
5	BLANCO	6
2	3	4
	1	

TIRA 1D10 SI SE FALLA EL LANZAMIENTO; TIRA OTRO D10 PARA VER LA DISTANCIA DEL OBJETIVO

DROGAS Y VENENO

Tipo	*Efecto*	*Daño*
Alucinógeno	Confusión	-4 INT
Náusea	Enfermedad	-4 REF
Gas lacrim.	Lágrimas	-2 REF
Somníferos	Sueño*	Ninguno
Biotoxina 1	Muerte	4D6
Biotoxina 2	Muerte	8D6
Gas nervioso	Muerte	8D10

* La mitad del daño produce atontamiento, -2 a todas las características.

MICROONDAS

EFECTOS DE LAS MICROONDAS

1 Cortocircuito en los ciberópticos durante 1D6 turnos.
2 Espasmo neuronal. Si el personaje tiene conectores interface, potenciadores de reflejos o cualquier otro tipo de cableado, se reducen los REF en 1D6 hasta que se repare.
3 Cortocircuito en los ciberaudios durante 1D6 turnos.
4 Cibermiembro estropeado: pierde todos los usos del cibermiembro durante 1D10 turnos. Tira 1D6 para ver de qué cibermiembro se trata. Tira otra vez si el resultado no es aplicable.
1-2 ....Brazo derecho.
3 ....Pierna izquierda.
4 ....Pierna derecha.
5-6 ....Brazo izquierdo.
5 ¡Colapso neuronal total! El personaje sufre espasmos epilépticos durante 1D6/3 turnos.
6 Sin efecto.

MODS. AL DAÑO

Fuerza	*Modificador*
Muy Débil	-2
Débil	-1
Medio	0
Fuerte	+1
Muy Fuerte	+2
Tipo Corporal 11-12	+4
Tipo Corporal 13-14	+6
Tipo Corporal 15 o más	+8

COBERTURAS

Tipo	*PDE*
Tabique	5
Muro de piedra	30
Árbol, poste telefónico	30
Muro de ladrillo	25
Muro de hormigón	10
Puerta de madera	5
Puerta pesada de madera	15
Puerta de acero	20
Poste de hormigón	35
Data Term™	35
Carrocería o puerta de coche	10
Coche blindado	40
Carrocería de un AV-4	40
Bloque de motor	35
Buzón	25
Fuente de bomberos	35
Bordillo	25

BLINDAJES

Tipo	**CP***	**CE†**
Ropas, cuero√	0	+0
Cuero duro	4	+0
Chaleco de kevlar√	10	+0
Casco de acero	14	+0
Chaleco blindado ligero√	14	+0
Chaleco blindado medio	18	+1
Chaleco antibalas√	20	+1
Pantalones antibalas√	20	+1
Casco de nailon	20	+0
Chaqueta blindada pesada	20	+2
Chaleco de tirador	25	+3
Metal Gear™	25	+2

*Contra munición perforante se reduce la CP a la mitad.
√ =Contra armas de filo se reduce la CP a la mitad.
† Los CE se deben sumar y después restar de los REF del personaje.

DAÑO DE CIBERARMAS

Arma	**Daño**
Desgarradores	1D6
Colmillos	1D6/3
Destripadores	2D6
Garras	3D6
Nudillos de acero	1D6+2
Troceadores	2D6
Ciberserpiente	1D6
Mano martillo	1D10
Mano sierra	2D6+2
Mano claveteada	2D6
Pie con garra	1D6
Talón con clavo	2D6
Lanzallamas	2D6 (1D6/2†)
Micromisil	4D6 Cada uno
Láser	3D6
Ciberpuñetazo	1,2* o 3D6**
Ciberpatada	2,4* o 6D6**

*Con fibras sintéticas. ** Con arietes hidráulicos.
† Daño secundario durante 3 asaltos.

ARTES MARCIALES Y BONIFICADORES POR ESPECIALIZACIÓN

Estilo y Dificultad	*Puñetazo*	*Patada*	*Bloqueo*	*Esquiva*	*Derribo*	*Presa*	*Finta*	*Estrang.*	*Barrido*	*Agarrón*
Karate (2)	+2	+2	+2	—	—	—	—	—	—	—
Judo (1)	—	—	—	+1	+3	+2	+2	—	+2	+2
Boxeo (1)	+3	—	+3	+1	—	—	—	—	—	—
Thai Boxing (4)	+3	+3	+2	—	—	—	—	—	—	+1
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1	—	—	—	+2	—
Aikido (3)	—	—	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Kung Fu (3)	+2	+2	+2	—	—	—	—	—	+1	—
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	—	—	—	—	+2	—
Savate (2)	—	+4	+1	+1	—	—	—	—	—	—
Lucha Libre (1)	—	—	—	—	+3	+4	+4	+2	+2	+4
Capoeria (3)	+1	+2	+2	+2	—	—	—	—	+3	—

Hargan tiran por Advertir/Notar. La tirada de Scarr es un 12; La de Hargan es un 20. "¡¡Es una trampa!!" grita Hargan, pero ya es demasiado tarde; Scarr no sabía lo que se le venía encima y no pudo declarar ataque ni defensa. Ripperjack le machaca con un disparo de su H&K Hellfire, sumando la bonificación de +5 por la emboscada. Con Hargan no utilizará el bonus, ya que el gigante rubio pasó su tirada de Advertir/Notar y le vió. El segundo disparo de Ripperjack falla, y Hargan se arroja tras un coche siniestrado y abre fuego con su autocañón de 20mm. Ripperjack desaparece callejón abajo para preparar otra emboscada.

"Tienes 20 de CP. Puedes pasear a través del fuego. Como en los hologramas, colega...".

—Arreglador no identificado, 2015

Línea de Fuego
Siempre que mires hacia tu objetivo y tengas una línea de fuego clara, puedes atacar. Puedes ver claramente todo lo que se encuentre por delante de tus hombros. En la página 107 encontrarás ilustraciones sobre líneas de fuego.

El Daño
El **daño** en combate se determina tirando dados de 6 caras. Por ejemplo, si en alguna regla se indica "2D6", se tirarían dos dados de 6 caras sumando los resultados, y aplicándose el total al objetivo que se estaba atacando. Si otra regla dice "tira 2D6+1", tiraríamos 2 dados de 6, como antes, y luego sumaríamos 1 al total.

Ya hemos dicho bastante sobre cómo hacer daño. Vamos ahora a ver, paso a paso, cómo aplicarlo.

Localizaciones del Daño
El primer paso en la aplicación del daño es calcular dónde se produce. En la mayoría de los combates, apenas se apunta; buscas un blanco, tu enemigo queda al descubierto, y tú le cazas. Esto significa que, a menos que quieras apuntar hacia un punto específico (restando por ello un -4 al ataque), tendrás que determinar dónde has dado mediante un método aleatorio.

La sección de **localizaciones** de tu Hoja de Personaje está diseñada para esto; en ella aparecen todas las zonas corporales con un valor escrito debajo de entre 1 y 10. Si tu personaje resulta alcanzado, tira 1d10 y compara el resultado con el número escrito en la sección de localizaciones para ver dónde te han dado.

Sé coherente con esta regla; por ejemplo, si un personaje se encuentra tras un muro bajo, una tirada de 7-8 (pierna derecha) es totalmente absurda. No hagas caso y tira de nuevo.

Blindajes
Los blindajes impiden que el objetivo sea dañado en el lugar donde tú le has alcan-

zado. La sección de CP por blindajes está justamente debajo de la de localizaciones en la hoja de personaje. Escribe la capacidad de parada del blindaje en cada zona del cuerpo en la casilla correspondiente.

La capacidad de parada (CP) indica la aptitud de un blindaje para detener el daño. Cada clase de blindaje tiene su propia CP. Cuando un disparo o ráfaga impacta sobre el blindaje la CP del blindaje se resta del total del daño producido por el ataque. La cantidad de daño restante (si la hay) se aplica a la correspondiente localización del objetivo. Si el daño es inferior a la CP de la armadura, no se inflige daño al objetivo.

Ejemplo: Ripperjack lleva una chaqueta de Kevlar (CP 18). Recibe un balazo del calibre 5.56 en el pecho, que provoca 14 puntos de daño. La CP de la armadura, al ser mayor que el daño, absorbe el ataque. El siguiente disparo hace 22 puntos de daño. La armadura lo reduce en 18 puntos. Sólo 4 puntos dañarán a Ripperjack.

Blindajes Duros y Blandos.
Los blindajes corporales pueden dividirse entre los que basan la mayoría de su protección en metales rígidos, componentes cerámicos y otros compuestos o los que utilizan materiales balísticos más blandos y flexibles. Esta división se hace por los blindajes de capas y para algunos efectos de daño. La siguiente tabla ordena los blindajes de mayor a menor protección y de arriba a abajo.

TABLA DE BLINDAJES

DUROS	BLANDOS
Metal Gear	Chaqueta blind. pesada
Blindaje policial	Chaqueta blind. media
Chaleco de tirador	Blindaje de patrullero
Casco de acero	Chaqueta M-78 BPR
Pant./chal. antibalas	Chaqueta blind. ligera
Casco de Nylon	Chal./camiseta de Kevlar
Chal. M-78 BPR	Camiseta M-78 BPR
Blind. militar corporat.	Cuero duro
C-Ballistic Light Mesh™	Almohadillado blindado
	Skintight™

BPR=Blindaje Personal Revisado de Militech.

Blindaje por capas: "menuda idea", piensas, encogido en una camisa antibalas, un chaleco antibalas y una chaqueta blindada de Kevlar. En teoría, una persona podría ir colocando "capas" protectoras sobre sí mismo hasta volverse invulnerable.

Error. En primer lugar, miremos a la realidad. Si un policía normal pudiera apilar capas y capas de armadura sobre sí antes de atender una llamada por un alboroto doméstico, puedes apostar a que lo haría. Pero no lo hace porque no es práctico. Aquí esta el porqué.

Cuando acumulas "chaquetas antibalas" no eres invulnerable. Tan sólo estás inmovilizado. Aunque los blindajes modernos no son tan pesados como las viejas armaduras de placas, sí son bastante molestos para el movimiento. Correas, hebillas, guateados y plásticos rígidos contribuyen a reducir el movimiento de los brazos, irritar el tórax y sobrecargar las piernas. Los brazos de "muñeco Michelín" no levantan muy bien las armas, y unas piernas muy bien protegidas no valen gran cosa para doblarse, trepar o correr.

Por eso cada blindaje en TVN tiene una Capacidad de Estorbo (CE). Cuando lleves blindajes por todo el cuerpo, suma el total de las CE (que se encuentran en la lista de blindajes) y réstalo de los REF de tu personaje. Aunque la cibernética te ayude, te va a costar caro si llevas demasiado blindaje.

Reglas de Blindaje
Regla 1: Blindaje Máximo
Además de la CE, sólo se pueden llevar **tres capas** de blindaje a la vez, y sólo una de esas capas puede ser Dura (ver Tabla de Blindajes Duros/Blandos). La segunda tiene una penalización de CE de -1 y la tercera tendrá una penalización extra de -2. Se considera que las opciones cibernéticas de blindaje subcutáneo y las Placas Corporales son capas de blindaje. El Tejido Dérmico es también una capa pero no tiene penalización.

Regla 2: Blindaje Proporcional
Cuando llevas blindaje por capas, o lo llevas estando detrás de un obstáculo o cobertura, resta la CP menor de la mayor. Encuentra la diferencia en la tabla siguiente y lee la otra columna. Es el bono que añades a la CP mayor para determinar la protección total de la combinación blindaje/blindaje o blindaje/cobertura. Si tienes tres o más capas de protección, calculala en parejas de dentro hacia fuera. (Ejemplo: para ciertos blindajes A,B,C, compara A y B; determina la bonificación, súmala al mayor y el resultado vuelvelo a comparar con C y vuelve a sumar la diferencia)

BLINDAJE

Vamos a aclarar unos cuantos conceptos sobre los blindajes. Cuando hablamos de la Capacidad de Parada del blindaje, no estamos hablando de si una bala (o un cuchillo, palo o espada) atraviesa el blindaje. Lo que se mide es el concepto en abstracto del daño que pasa. Este daño puede no deberse a una bala, ni a una hoja de arma blanca; puede tratarse de una costilla dañada por un proyectil de gran calibre o incluso de una ligera conmoción por el golpe de un bate de béisbol.

En pocas palabras: si el blindaje para el ataque, quiere decir que el personaje no recibe daño, sin importar dónde acabó la bala. Eso sí, aunque un chaleco consiga parar una bala de un Magnum cal. 357 a quemarropa, seguro que vas a tener unas cuantas magulladuras.

El asunto de la penetración de blindajes también funciona de la siguiente manera. La posibilidad de que un cuchillo pueda atravesar capas de kevlar es más alta que la de una bala roma, lo que quiere decir que el cuchillo sí llegará hasta tus costillas. Los ataques con armas perforantes son mortales, porque pueden anular la principal ventaja de los blindajes modernos: la posibilidad de disitribuir un impacto cinético sobre un área extensa, frenando la bala y evitando la entrada de la misma en el cuerpo.

Los blindajes modernos pueden frenar incluso explosiones o rayos de energía; el blindaje tiende a desgastarse ante los ataques energéticos y absorbe la energía cinética al estar fabricado con tejidos compuestos e inserciones cerámicas.

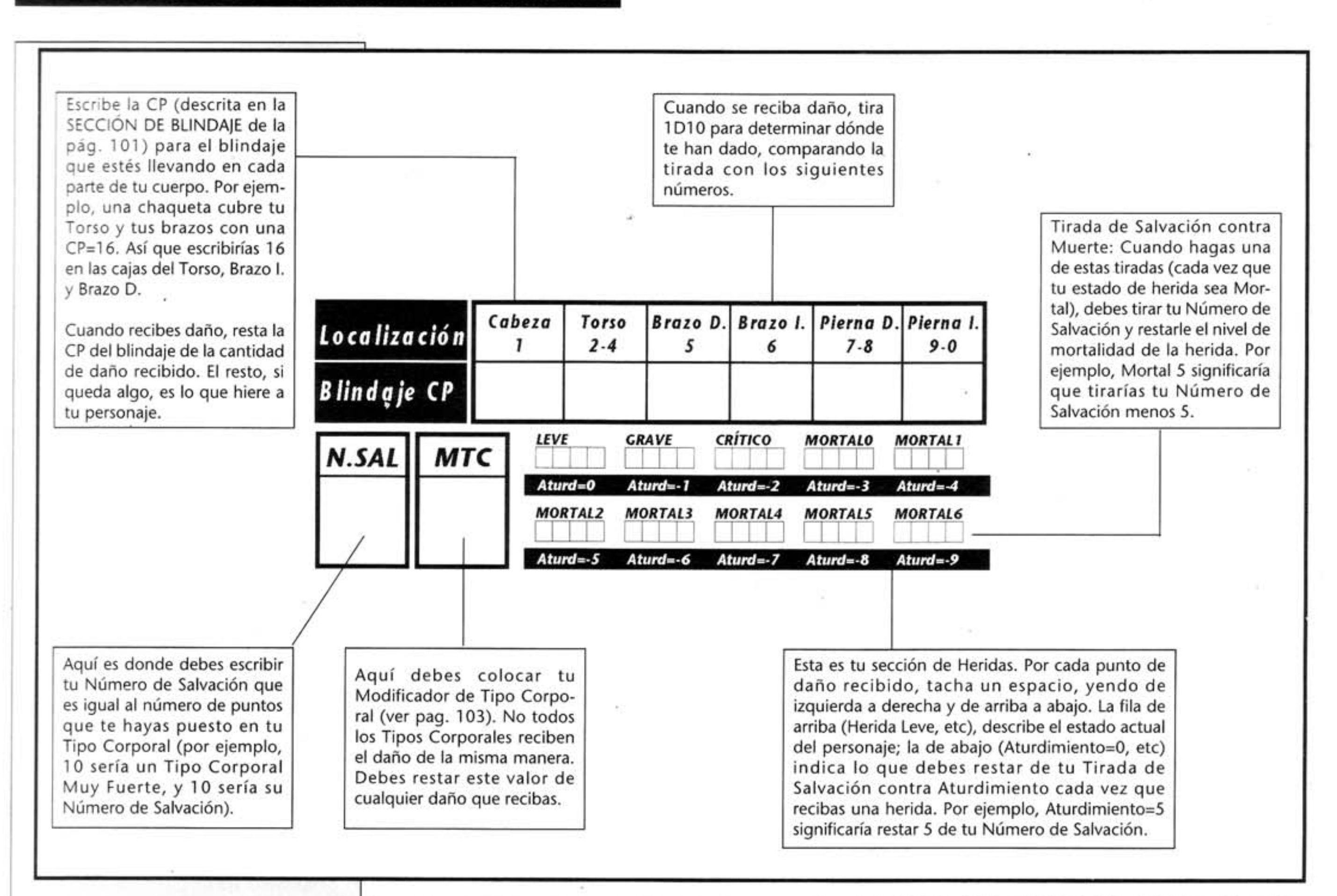


TABLA DE BLINDAJE PROPORCIONAL

Diferencia en CP	Bonificación
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	+0

Munición Perforante

Existe otra razón por la cual el blindaje no es la cura universal para el plomo, y se llama Munición Perforante (MP). Son balas diseñadas para dirigir toda la fuerza del impacto a un solo punto, en vez de esparcirla en forma de hongo, como una bala normal. No producen tanto daño como la munición normal o las balas huecas (hacen la mitad del daño normal) pero cortan los blindajes como un cuchillo caliente corta el queso. En consecuencia, cuando se utiliza munición perforante, la armadura sólo contará con la mitad de su valor de CP.

Por ejemplo, digamos que un ataque de una 5.56 con MP produce 30 puntos de daño. Golpea en una armadura de CP 10, que queda reducida a 5 (10/2) por el uso de la MP. Los restantes 25 puntos se reducen a 12 (25/2=12.5, 12 redondeando hacia abajo), por el menor daño que produce la munición perforante.

Esto mismo se aplica a cuchillos, espadas y demás *armas de filo*. Los blindajes marcados con una señal (√) reducen a la mitad su CP si son alcanzadas por armas de filo.

La solución más inteligente en una situación de combate es confiar en la armadura más ligera con la que creas que seas capaz de quitarte de en medio, a no ser que estés planeando tomar una posición fija o lanzarte contra armamento muy pesado.

Penetración Progresiva: Los blindajes no absorben daño indefinidamente. Puedes reflejar este hecho utilizando el concepto de penetración progresiva. Cada vez que el blindaje sufre un impacto perforante (todo ataque que sobrepasa el CP del blindaje), su CP se reduce en 1. Si el CP llega a 0, la armadura quedará inservible.

Utilizando Coberturas

No tienes por qué arrastrar una armadura contigo; frecuentemente, la mejor protección es la que puedes encontrar a tu alrededor. La cobertura te permite desplazarte de un sitio a otro, dejando que alguna otra cosa absorba los disparos.

COBERTURAS	*PDE*
Muro de cartón-piedra	5
Muro de piedra	30
Árbol grande, poste telefónico	30
Tabique de ladrillo	25
Muro de hormigón	10
Puerta de madera	5
Puerta de madera pesada	15
Puerta de acero	20
Poste de hormigón	35
Data Term™	25
Carrocería o puerta de coche	10
Carrocería de coche blindado	40
Carrocería AV-4	40
Motor	35
Buzón	25
Boca de riego	35
Bordillo	25

El Modificador por Tipo Corporal

Después de la armadura, el siguiente paso para calcular el daño es aplicar el Modificador por Tipo Corporal. Este es un bono especial que reduce los efectos del daño, reflejando la resistencia y dureza general del personaje. Cada vez que tu personaje recibe daño, resta tu Modificador por Tipo Corporal de la cantidad de daño antes de aplicarlo a tu personaje.

MODIFICADORES POR TCO	
Muy Débil	-0
Débil	-1
Medio	-2
Fuerte	-3
Muy Fuerte	-4
Sobrehumano*	-5

*Sólo es posible con cibertecnología.

Por ejemplo, digamos que recibes 10 puntos de daño. Si tuvieras un Tipo Corporal Muy Débil, recibirías los 10 puntos. Pero con un cuerpo Muy Fuerte, sólo se te aplicarían (10-4=6) seis puntos de daño.

La regla "*Encaja el daño como un abrigo viejo*" (en memoria de A. Swenson): En alguna ocasión te encontrarás en el caso de que la combinación del blindaje y el MTC reduzcan el daño a 0 o menos. **EL MTC nunca puede rebajar el daño a menos de un punto, así que, en estos casos, el personaje recibirá automáticamente 1 punto de daño.**

Heridas

Vale, el blindaje no ha absorbido todo el daño, y tu MTC no ha sido suficiente para encajar el resto. Es la hora de recibir una *Herida*.

Para registrar el daño, se usa la sección de *Heridas* de tu hoja de personaje. Por cada punto de daño recibido, tacha una casilla, de izquierda a derecha y de arriba abajo. La línea superior de esta sección (Leve, Grave, Crítico, Mortal, etc) te dice el estado general de la salud del personaje.

EFECTOS DE LA HERIDAS

- Si la herida es LEVE, el personaje no sufre penalizaciones a ninguna de sus actividades. Tan sólo duele mucho. ("Sólo es una herida superficial...").

- Si la herida es GRAVE, el personaje tendrá un -2 a sus REF en todas las acciones. Le duele mucho, está sangrando, y se encuentra claramente impedido.

- Si la herida es CRÍTICA los REF, la INT y la FRI del personje se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). El personaje se encuentra sujetándose las tripas con una mano mientras hace lo que puede para permanecer en la contienda.

- Si la herida es MORTAL, los REF, la INT y la FRI se reducen a un tercio del total (divide por 3 y redondea hacia arriba). La mayoría de los personajes, en esta situación, se encuentran fuera de combate, a punto de expirar silenciosamente. Malo.

Heridas Especiales

Pérdida de un miembro: Si un personaje sufre más de 8 puntos de daño en una misma extremidad en un ataque, la zona ha sido amputada y/o aplastada, y queda irreconocible. El personaje debe hacer inmediatamente un tiro de salvación contra muerte a nivel Mortal 0. Una herida de este tipo en la cabeza matará automáticamente al personaje.

Golpes en la cabeza: Los impactos en la cabeza hacen siempre el doble de daño.

MACHÁCALOS PERO PROTEGE TU CULO

Recuerda que una cobertura no significa seguridad automática. Si tu objetivo está detrás de una puerta de madera y tienes un fusil, adelante, dispara a través de la puerta; la penalización por disparar a ciegas no servirá de nada si tu objetivo está a quemarropa.

Si se encuentra tras la puerta de un coche, tanto mejor; sólo el motor podrá detener una bala. Si crees que se encuentra tras la puerta del apartamento en el que vas a entrar, haz una tirada de Advertir/Notar para ver a qué lado está, y luego dispara a través del tabique.

Cuando estés en la Calle, asegúrate no solo de dónde está la cobertura sino de su valor general de CP. Si un equipo de asalto viene a por ti, asegúrate de que tienes un Data Term tras el que parapetarte. Fabrican esos chismes lo bastante duros como para aguantar el golpe de un coche. Si no encuentras ninguna cobertura disponible, prueba a tirarte al suelo; si los bordillos son lo suficientemente altos, van de maravilla.

Comprueba también tus líneas de tiro. Recuerda que la cobertura no cuenta si el tipo que te dispara está por encima de ti. Y no desprecies el poder del fuego de contención como protección. De acuerdo, seguramente no alcanzarás a nadie a larga distancia, pero tendrás una alta probabilidad de obligarle a tener la cabeza agachada.

Prestad atención a todo esto. Los cementerios están llenos de gente que no lo hizo.

EL RETROCESO

Vale, vamos a hablar sobre el retroceso. Ya sabes, cuando disparas a un tipo y este salta 3 metros. hacia atrás moviendo los brazos como aspas de molino para acabar atravesando la pertinente ventana de cristal.

Desgraciadamente, este es otro "hollywoodismo" más. ¿Por qué no experimentamos el retroceso en la realidad? La culpa es de la tercera ley de Newton (el principio de acción y reacción). El hecho es que si liberas la suficiente energía como para levantar a un hombre del suelo con el impacto, la Física dice que el tipo que dispara volaría otros 3 mts. hacia atrás. Y eso no ocurre.

Además, un arma real no puede generar tanta energía. Una bala no tiene la suficiente masa. Por ejemplo, un Winchester 458 Magnum Super X tan sólo transmite 6390 julios desde el cañón (y esta energía baja a 1600 julios pasados los primeros 500 metros). Puedes generar más energía golpeando a tu objetivo con unos nunchakus.

De acuerdo, entonces ¿qué quieren decir los expertos en armas cuando hablan de la potencia de parada? A lo que se refieren es al daño que el impacto puede producir por desgarramiento. Cuanto más grande y pesada sea la bala, más desgarramiento producirá, y antes caerá el objetivo debido al shock y al dolor.

Este aspecto es el que contemplan las Tiradas de Salvación contra Aturdimiento/Shock.

Tiradas de Salvación contra Aturdimiento/Shock

Cada vez que un personaje recibe daño, debe hacer una tirada de salvación contra los efectos del dolor, el shock, el pánico y la pérdida de sangre. Es lo que ves en muchos combates "hollywoodienses" cuando dan al malo, se tambalea, cae y todo eso. Todo producido por el dolor y el shock (echa un vistazo a la barra lateral y encontrarás unas notas generales sobre la leyenda del retroceso).

Las *Tiradas de Salvación contra Aturdimiento/Shock* son algo serio, porque pueden sacar de escena a un personaje más rápido que el daño real de la herida. Hay oficiales de policia que han muerto por el shock producido por el impacto de una pequeña bala en el pie (no le vamos a hacer eso a tu personaje). Otros han encajado 30 o 40 disparos y han conseguido seguir moviéndose hasta 10 minutos, antes de que sus cerebros recibieran el mensaje que les mandaban sus cuerpos ("¡¡Eh, Bob, estás *muerto*!!").

El nivel de dificultad de estas tiradas es igual al TCO de tu PJ *menos* una penalización que se basa en la gravedad de la herida.

MODIFICADORES A LA TIRADA CONTRA ATURDIMIENTO

Estado de las Heridas	Penalización
Leve	-0
Grave	-1
Crítica	-2
Mortal	-3
Mortal 1	-4
Mortal 2	-5
Mortal 3	-6
Mortal 4	-7
Mortal 5	-8
Mortal 6	-9

Una tirada fallida significa que el personaje está fuera de combate. Añade tú mismo los efectos especiales.

TABLA "HOLLYWOOD" DE SOBREACTUACIÓN

Tirada	Efecto
1	Gritos, molinillos con los brazos y cae
2	Se derrumba como una muñeca de trapo
3	Gira sobre sí mismo y cae
4	Se aprieta la herida, se tambalea y cae
5	Se queda mirando la herida y cae
6	Se desploma en el suelo, gimiendo

Puedes recuperarte de un shock haciendo otra tirada (con éxito) en el siguiente turno.

Muy Importante: Tirada de Salvación contra Muerte

A menos que tenga una herida mortal, tu personaje no se encuentra en peligro de muerte. Tan sólo necesita pasar la *Tirada de Salvación contra Aturdimiento/Shock* para permanecer consciente, pero si la herida es MORTAL, entonces tiene una posibilidad de morir. Para determinar si sobrevive o no, hay que pasar una **Tirada de Salvación contra Muerte**, más una nueva tirada por cada turno en que el personaje no sea tratado de esa herida.

La mayoría de los personajes ya están fuera de combate,expirando silenciosamente. Malo.

Al igual que las tiradas de salvación contra aturdimiento, una tirada contra muerte requiere que saques con 1D10 un valor igual o menor que tu TCO, restando el nivel de gravedad de la herida del total. Las *Heridas Mortales* se clasifican de 0 a 8.

Ejemplo: Hargan es Muy Fuerte y recibe una herida MORTAL 4. Debe sacar menos de un (10-4)=6 para mantenerse con vida.

En cada turno debes hacer otra tirada de salvación para ver si sobrevives hasta el turno siguiente. Si pasas la tirada, lo consigues; si fallas, morirás al final del turno en el que has hecho la tirada.

Antes o despues, fallarás alguna tirada y morirás. La única salida es la **estabilización**.

La estabilización significa que el paciente no sigue perdiendo sangre y que los daños más importantes han sido contenidos mediante el uso de drogas, cirugía de campaña y/o vendajes. Un personaje que ha sido estabilizado no tendrá que hacer más tiradas de salvación por turno. Cualquiera (exceptuando uno mismo) puede intentar estabilizar a un personaje herido de muerte; pero funciona mejor si quien lo hace tiene alguna práctica en medicina. Mucho mejor.

Para conseguir una estabilización, suma tu TEC, cualquier habilidad de medicina y 1D10, y consigue como resultado un valor igual o mayor que el número de puntos de daño que ha recibido el paciente. *Por ejemplo, Ripperjack ha encajado 20 puntos de daño. lo que le coloca en un estado Mortal, nivel 1. Estabilizarle necesitará una tirada de 20 o más.* Una vez estabilizado, el personaje ya no estará en peligro de muerte a no ser que reciba otra herida. En ese caso, todo el follón comenzará de nuevo.

Las posibilidades de estabilización se pueden incrementar con los siguientes modificadores, sumados a tu tirada.

Ayuda	Suma al dado
Hospital completo	+5
Ambulancia de Trauma Team	+3
Tanque animación suspendida	+3

Suponiendo que pases las tiradas de estabilización, sobrevivirás para pelear de nuevo. Si fallas, no hay problema, para eso tenemos bancos de cuerpos. De cualquier modo, para aprender más sobre **curación o adquisición de piezas de recambio**, revisa el capítulo *Trauma Team*, págs. 114 a 125.

Atacar

En esta sección se explican las bases sobre cómo hacer los ataques. Se divide en dos partes: COMBATE A DISTANCIA y COMBATE CUERPO A CUERPO.

Armas a Distancia

Armas a distancia son cualquier cosa que se dispare o lance a una distancia del objetivo. Para **hacer un ataque con armas a distancia** (armas de fuego, arcos, objetos arrojadizos, etc) debes combinar:

REF+ HABILIDAD EN EL ARMA + 1D10

e igualar o superar un cierto "**número de impacto**". Dicho número se determina teniendo en cuenta la distancia entre tu objetivo y tú.

DIFICULTAD DE GOLPE

A quemarropa	**10**
Dist. Corta	**15**
Dist. Media	**20**
Dist. Larga	**25**
Dist. Extrema	**30**

Explicación de los Rangos de Distancia

- **Quemarropa:** El arma está muy cerca del blanco o se encuentra en contacto físico con él. Casi siempre acertará, haciendo el daño máximo.

- **Corta**: El arma está disparando a 1/4 de su distancia especificada en la lista de armas.

- **Media:** El arma ataca a 1/2 de la distancia especificada.

- **Larga:** Se está atacando al total de la distancia especificada para el arma.

- **Extrema:** Se dispara al doble de la distancia especificada en la lista de armas.

Modificadores

Cuando hagas tu tirada, debes sumar todos y cada uno de los **modificadores** que sean aplicables en la situación de combate a tu tirada de ataque. Hay modificadores por blanco, por apuntar, por la clase de arma, por el modo de disparo, por la posición y por el movimiento; todos ellos se describen en la pág. 99.

Apuntar

Un modo de aumentar tus posibilidades de acierto es apuntando. Cada turno que pases apuntando añade un +1 a tu ataque, con un máximo de tres asaltos (+3). Para apuntar, debes estar en una posición fija, sin moverte y con una línea de tiro clara.

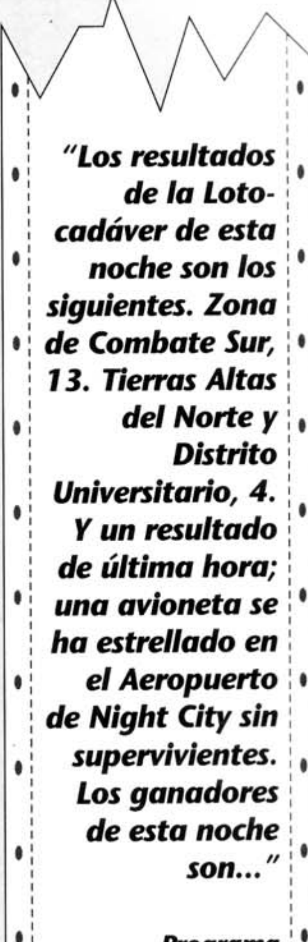
Éxito Crítico

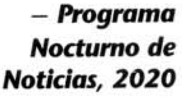
Con una tirada natural de 10 (sin modificadores), has conseguido un **éxito crítico**. Tira otra vez 1D10 y súmalo a tu primera tirada.

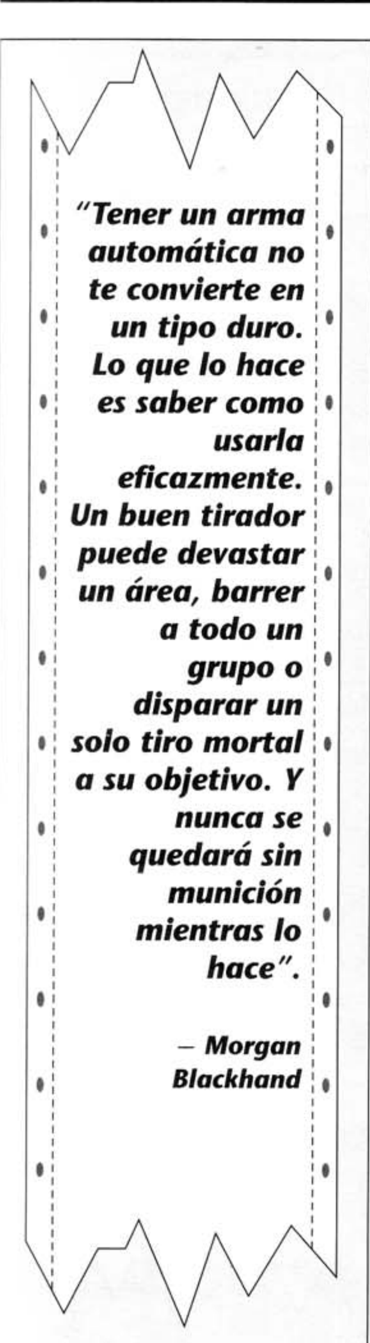
Pifias

Con una tirada natural de 1 (sin modificadores) has **pifiado**. Tira 1D10 y comprueba el resultado en la *Tabla de Pifias* (pág 43) para ver qué sucede.

Las pifias abarcan una gran variedad de sucesos. La mayoría de las pifias con ar-







mas incluyen encasquillamientos o explosiones de armas.

Las **armas automáticas** son las que tienen la probabilidad de pifiar más alta, y se encasquillarán en función de su fiabilidad: Cuando pifies con un arma automática, no utilices la tabla de la pág. 43 y tira 1D10; para evitar que el arma se encasquille, deberás obtener un valor más alto que la fiabilidad del arma.

TABLA DE FIABILIDAD

Arma	*Se encasquilla con*
Muy Fiable	3 o menos
Media	5 o menos
Poco Fiable	8 o menos

Se tardan 1d6 turnos en desencasquillar un arma.

Armas Automáticas

Hay tres maneras de usar las armas automáticas. La primera, la **ráfaga de 3 disparos**, se usa para producir varios impactos en un solo objetivo, a cualquier distancia. El modo **automático** tiene gran utilidad para lanzar una gran cantidad de balas a distancia corta hacia uno o varios objetivos. El **fuego de contención** forzará al enemigo a mantener la cabeza agachada o recibirá un balazo. Cada técnica tiene sus ventajas y desventajas en combate; el buen luchador sabrá cuándo usar la técnica adecuada para cada "trabajo".

"Estuve en la Guerra. Me gusta el plomo. Mucho plomo".
– Dr. Halman Thompson, reportero de la WNS.

Ráfaga de Tres Disparos

La **ráfaga de tres disparos** es un modo utilizado en la mayoría de las armas automáticas para conservar munición y aumentar la precisión. La ráfaga de tres disparos te da un +3 al ataque a corta y media distancia. El ataque cuenta como una acción normal. Si tiene éxito, tira 1D6/2 para ver cuántas balas alcanzan el blanco. Esta técnica sólo puede usarse contra un único objetivo a la vez.

RTD=+3, SÓLO A CORTA Y MEDIA DISTANCIA

Automático

Este modo es el mejor para cubrir a varios objetivos, o bien para asegurarte de que uno solo esta muerto, muerto y bien muerto. Un arma en automático es como un potro salvaje; es muy difícil mantenerla fija en un objetivo que se encuentre a más de unos pocos metros de distancia. Asímismo, es imposible apuntar o usar miras telescópicas. Por tanto, la distancia es crucial en el modo automático.

El combate en **modo automático** se basa en la velocidad de disparo (VD) del arma. Si atacas a más de un objetivo, divide la VD de tu arma por el número de objetivos (redondeando hacia abajo) y después haz una tirada independiente para cada blanco.

REGLAS MODO AUTOMÁTICO

A Distancia Corta:
Por cada 10 balas disparadas, suma un +1 a tu tirada de ataque.

A Distancias Media, Larga y Extrema:
Por cada 10 balas disparadas, suma un -1 a tu Tirada de Ataque.

Por cada punto que sobrepase la dificultad de acierto, una bala alcanzará su objetivo, y así hasta la máxima VD del arma.

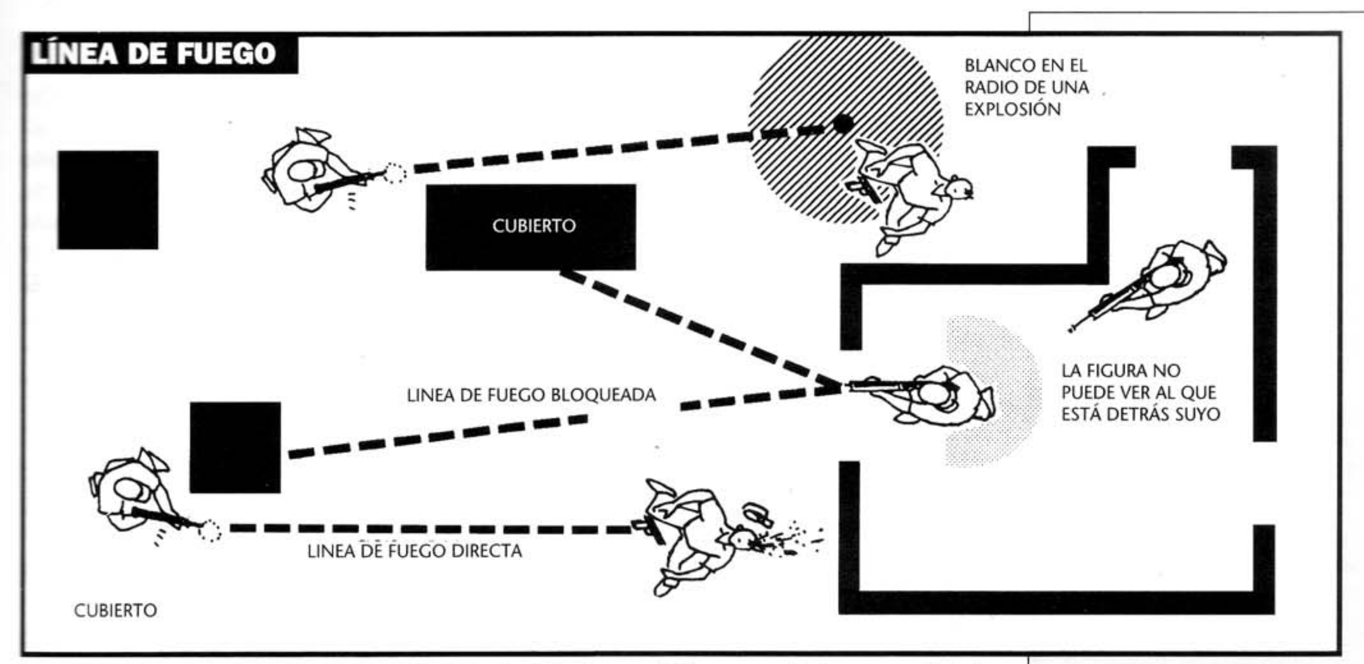
Nº IMPACTOS= Nº PUNTOS > QUE LA DIF DE ACIERTO

Fuego de Contención

Se utiliza para barrer un área (llamada **zona de fuego**) con balas, haciendo la zona muy peligrosa de atravesar. Todos los objetivos que entren o crucen la zona de fuego de-berán hacer una tirada de salvación para no recibir un balazo, tirando **1d10+ REF + Atletismo** para superar un número de dificultad. Si falla, el objetivo recibe 1D6 impactos, con localizaciones aleatorias.

El número de dificultad se calcula dividiendo el número total de balas disparadas por la anchura de la zona de fuego.

Ejemplo: 64 disparos en un area de 2 metros obligarían a una tirada de salvación de 32 o más. 64 balas en un área de 5 metros necesitarían una tirada de 12 o más.



NÚMERO DE SALVACIÓN= Nº DE DISPAROS / ANCHO DE LA ZONA DE FUEGO EN METROS

Se pueden solapar las zonas de fuego de más de un arma, dividiendo el número total de disparos para determinar el número de dificultad. Por ejemplo, 2 Uzis con una VD de 32 "colocarían" 64 balas en la zona de fuego.

Hay dos reglas que se hacen evidentes con respecto al fuego de contención. Primera, sólo es útil cuando puedes disparar MUCHAS balas en un espacio pequeño. Esto significa que los grupos deben coordinarse y disparar todos al mismo tiempo, repartiendo el máximo número de balas posible en la zona de fuego. Además, la zona de fuego debe ser lo más estrecha posible (el mínimo para una zona de fuego es de 2 mts).

Armas a Distancia Menos Corrientes

Se suelen usar para el control de las masas, misiones secretas y otras situaciones en las que matar sea solo una de las opciones, o en las que quieras ver eliminados un número limitado de objetivos silenciosamente.

Pistolas de Aire

Son versiones evolucionadas de las "pistolas de juegos de guerra" de los años 90. Pueden cargarse con veneno, pintura, drogas o ácido.

Pintura: Sólo causa daños superficiales. Los impactos en la cabeza tienen una posibilidad de 5 o menos en un dado de 10 caras de cegar al objetivo durante tres asaltos, y una posibilidad de 4 o menos en 1d10 de destruir permanentemente el ojo.

Venenos y drogas: Para evitar sus efectos, el personaje debe realizar una tirada de salvación. Si tiene éxito, el daño se reduce a la mitad.

EFECTOS DE DROGAS Y VENENOS

Tipo	*Daño*	*Efecto*
Alucinógenos	Confusión	-4 a la INT
Nauseas	Enfermedad	-4 a los REF
Somníferos	Sueño*	Ninguno
Biotoxina I	Muerte	4d6
Biotoxina II	Muerte	8d6
Gas nervioso	Muerte	8d10

* La mitad del daño producirá somnolencia, -2 a todas las características.

Acido: El ácido causa 1D6 por cada ampolla. Aunque el blindaje lo pare, el ácido consumirá el blindaje reduciendo su CP en 1D6 por asalto, durante tres asaltos.

Ejemplo. Ripperjack alcanza con dos ampollas un blindaje con 15 de CP. Tira 2D6 y consigue un total de 7 puntos de daño. En el primer asalto, la CP del blindaje se ve reducida a 8. En el siguiente, se reduce a 1. En el siguiente, 6 puntos de daño atraviesan el blindaje, y abrasan la piel de la víctima.

MACHÁCALOS Y LÁRGATE

No tienes por qué frenar a ese ciberpsicópata de 180 Kgs. de peso con una pistola. Sé astuto. Dispara desde las azoteas y después esfúmate. Usa rifles de gran potencia con miras telescópicas para cazar a ese euromercenario. Ata un monocable entre dos postes a la altura del cuello para cargarte a ese grupo de Nómadas que te persigue.

En otras palabras, nunca ataques a nadie cara a cara si puedes hacerlo de un modo más tranquilo y "elegante".

¿Estáis los Árbitros prestando atención? Ellos van a usar esos trucos con vosotros.

Pero ahora estás preparado para ellos.

Tasers

Si se usa un táser el objetivo tendrá que hacer una tirada de salvación contra aturdimiento (ver *Tiradas de Salvación* en la pág 104) restando un -2 por cada tiro sucesivo en un periodo de tiempo de tres turnos. Los tasers se pueden recargar en la instalación eléctrica de una casa, tardando una hora en recargarse al máximo.

Pistolas de Dardos

Estas pistolas pueden cargarse con venenos y drogas. Cada impacto hace 1d6/2, además el efecto de la droga o veneno utilizado (ver ***Pistolas de Aire***).

Pistolas Inyectoras Eléctricas

Las pistolas inyectoras pueden cargarse con drogas o ácidos. Los efectos son los mismos que los de las ***Pistolas de Aire***. Cada jeringa equivale a dos ampollas.

Arcos, Ballestas, Lanzas y Shurikens

Si bien no son comunes, en el 2000 también existe este tipo de armas. Estas armas se pueden lanzar (utilizando la habilidad *Lanzar* para shuriken, dardos, cuchillos y lanzas) o disparar (utilizando *Tiro con Arco*). Todas las armas que se lanzan (excepto las granadas) llegan hasta el TCOx3 del lanzador en metros.

Armas de Rayos

Las armas de rayos pueden ser armas **láser** o de **microondas**. Las armas de rayos poderosas son muy escasas en el universo *Cyberpunk* (1/10 de *disponibilidad*, solo en las corporaciones y/o Gobiernos más importantes).

Lasers

Los lasers tiene un generador recargable que contienen un total de 10D6 de daño. Puedes usar sólo 1D6 o hasta 5D6 en un solo disparo, hasta que hayas utilizado los 10 dados. Los lasers se recargan desde un enchufe a una velocidad de 1D6 por hora.

Ejemplo: Ripperjack acaba de quitar un láser a un guardia de Arasaka. Tiene 10D6 con los que trabajar; gira el dial hasta 5D6 y dispara. Si sigue asi, solo tendrá otro disparo antes de recargar el arma.

Armas de Microondas.

Las armas de microondas se disparan como cualquier otra arma a distancia y hacen 1D6 de daño por quemaduras. Además, cualquier blanco que esté a 1 m de la trayectoria del rayo deberá tirar 1D6 sobre la tabla de efectos secundarios de las microondas para determinar si hay efectos secundarios eléctricos sobre el ciberequipo expuesto. El ciberequipo blindado no sufre estos efectos. Al igual que los lasers, las armas de microondas se pueden recargar en un enchufe, tardando una hora.

EFECTOS DE LAS MICROONDAS

1 Se apagan los ciberópticos durante 1D6 turnos.
2 ¡Pulso neural! Si el personaje tiene conectores interface, potenciadores de reflejos o similares los REF se reducen 1D6/2 hasta que se repare.
3 Se cortan los ciberaudio durante 1D6 turnos.
4 Funcionamiento defectuoso de un cibermiembro: queda inutilizable durante 1D10 turnos. Tira 1D6 por el miembro, volviendo a tirar si sale un miembro que no tiene:
 1-2 Brazo derecho
 3 Pierna izquierda
 4 Pierna derecha
 5-6 Brazo izquierdo
5 ¡Colapso neuronal! El personaje sufre convulsiones epilépticas durante 1D6/3 turnos.
6 Sin efecto.

Armas con Efecto sobre un Área

Estas armas se disparan como cualquier otro tipo de armas a distancia. Sin embargo, éstas son capaces de cubrir más de un objetivo a la vez con una nube de perdigones, llamas, gases o una explosión. Las armas con efecto sobre un area pueden ser **escopetas, granadas y explosivos, lanzallamas, misiles y cohetes, minas y granadas autopropulsadas.**

Los ataques se hacen como con cualquier otra arma a distancia, estando el *centro* del area de efecto sobre el objetivo asignado, por lo que cualquier cosa *dentro* de esa zona también recibirá daño. Si se falla, se deberá determinar el verdadero centro del ataque. Para calcular dónde cae una granada u otra arma de área de efecto, tira 1D10 para determinar la dirección en la Tabla de Granadas y luego tira otro D10 para ver cuantos metros se desvía del objetivo.



Escopetas

Las escopetas disparan una nube de pequeños perdigones metálicos llamada "trama". El ancho de esta trama se basa en la distancia entre el atacante y el blanco. Cualquier blanco en la línea de fuego entre el atacante y su objetivo primario también estará en el área de efecto. Nota: si algo está en la trayectoria entre la escopeta y su objetivo, se considera que está exento del efecto del disparo todo lo que esté detrás de ese objeto.

TABLAS DE ESCOPETAS

Distancia	*Trama*	*Daño*
Quema,Corta	1m	4D6
Media	2m	3D6
Larga	3m	2D6

Cualquier objetivo dentro de la trama recibirá el daño correspondiente a la distancia (el daño que figura en la Tabla de Armas de la pág. 61 se basa en el daño máximo).

Ejemplo: Ripperjack abre fuego con su escopeta sobre dos pandilleros, a distancia media (ancho de la trama = 2 m). Alcanza mortalmente al primer pandillero. El segundo se encuentra a 1 metro del otro- la trama también le cubre. Ambos reciben daño.

"Hey, tio, ¿quieres 25 granadas incendiarias y un par de fragmentación? ¿No? No hay problema."

Las escopetas son un arma muy eficaz en situaciones donde apuntar no es vital. Por ejemplo, en callejones de 2 m, nadie tendría habría manera de escapar por más que sus reflejos estuvieran amplificados. En cualquier caso, las escopetas están limitadas a alcances relativamente cortos ya que un perdigón no hace demasiado daño.

Escopetas automáticas: Una de las armas más potentes a distancias cortas es la **escopeta automática**. En combate, puedes hacer tantos ataques como permita la VD de tu arma en modo automático. Todos los disparos deben espaciarse 1 metro uno de otro. Cada ataque tiene un -2 de penalización por cada disparo a partir del primero. Sin embargo, cuando esto significa que puedes "colocar" cinco nubes de plomo de 2 metros de ancho en un área dada, un -4 o -6 de penalización es un pequeño precio a pagar. Las escopetas automáticas son lentas, voluminosas y tienen un alcance lamentable, pero son el infierno sobre ruedas cuando se usan en los combates a corta distancia.

Ejemplo: Ripperjack abre fuego con una CAWS, disparando 5 tiros. Tiene un -8 de penalización a su tirada de ataque. Apunta hacia un callejón de 5 metros, espaciando sus disparos en intervalos de 1 metro. El callejón se convierte en el paraíso de la carne picada.

Efectos Perforantes de los Impactos de Escopeta

Estos proyectiles tienen la capacidad de perforación normal contra todos los blindajes. El daño que penetre en los blindajes duros no se divide por la mitad.

MACHÁCALOS Y REPARTE TÚ LAS CARTAS

Haz que tu enemigo juegue según tus reglas. Hazle caer en tu trampa. Escoge un lugar desde donde le veas venir y haz acopio de comida y munición para una larga estancia por si acaso.

Los tipos listos tienen al menos una docena de escondites. No vayas siempre al mismo, alguna noche te arrastrarás hasta tu catre y BOOOOM (ver pag. 110). Pero asegúrate de que puedes ocultarte cuando lo necesites.

Un truco bastante inteligente es situar tu mejor guarida en el territorio del peor enemigo de tu adversario; por ejemplo, esconderse de Arasaka en medio de un campo de entrenamiento de Militech.

Deja que ellos trabajen.

MACHÁCALOS, LUEGO SAQUEA LOS CADÁVERES

¿Tienes detrás a todo un equipo persiguiéndote? Aquí tienes un truco. Antes de que llegues a una situación realmente peligrosa, siembra unas cuantas claymore en tu ruta de escape. Ponlas bajo un poco de basura y tierra y márcalas con una lata o algo así. Cuando comiences la retirada, esquiva las minas y deja que los futuros fiambres sigan tu camino.

Boom.

Otra treta de la Escuela de Golpes Bajos y Trucos de Asesino. ¿Has llegado a un punto muerto? ¿No puedes hacerles salir y tampoco puedes entrar? Distráeles mientras tus compañeros colocan claymores con cables trampa en todas las puertas y ventanas. Luego, largaos.

Antes o después tendrán que salir.

Boom.

He aquí una ganga. ¿Estás harto de acechar a ese peso pesado en la Calle? Averigua donde duerme. Pon una mina debajo de su catre (suavemente...), y después, para asegurarte, engancha un cable detonador a un extremo de los muelles del somier. Él se sentará o le dará la vuelta al catre para buscar trampas.

Demasiado tarde. Boom.

El que atraviese los blindajes blandos sí se divide por la mitad. Esto representa los resultados conmocionadores del impacto masivo de pequeños perdigones.

Cartuchos del calibre 10..........5D6+3
Cartuchos del calibre 12..........4D6+2
Cartuchos del calibre 20..........3D6+1

Granadas

Las granadas se ofrecen en las variedades de **fragmentación, incendiarias, aturdimiento, deslumbramiento, sónicas, conmoción** y **gas**. Cada tipo tiene su propia área de cobertura, de entre 2 y 5 metros. Las granadas y los explosivos pueden detonarse mediante temporizadores, radiocontroles, cables trampa o detonadores a distancia. Todos los tipos se encuentran disponibles en versión normal y para fusiles, y se describen en la ***Tabla de Granadas y Armas que Afectan a un Área***, pág. 99. Las granadas se pueden lanzar a una distancia máxima igual a 10 veces el TCO del personaje en metros (-10m por cada kilogramo extra por encima de 1), o pueden dispararse hasta una distancia de 300 metros.

Gas: El gas se diferencia de otros tipos de granadas en que puede moverse. Para usar granadas de gas, determina el punto de impacto. Todos los objetivos que se encuentren en un radio de 3 metros se ven afectados por el gas.

En el siguiente turno, calcula en qué dirección sopla el viento tirando de nuevo en la tabla de efectos en un área. Localiza la nueva zona donde el gas hará efecto. Cualquier blanco que se encuentre tanto en la primera como segunda áreas deberá hacer una tirada de salvación contra gas, así como todos los objetivos que se encuentren en línea recta entre la primera y la segunda área. En el tercer turno, el gas se disuelve.

Las granadas de gas tienen efectos fatales o de incapacitación. Para evitarlos, el personaje debe hacer una tirada de salvación; los blindajes no proporcionan ninguna protección (aunque sí lo harán filtros o mascarillas de gas). Si se pasa la tirada, se encajará la mitad del daño (un -2 a los REF se reduciría a -1, 4D6 a 2D6, etc).

EFECTOS DEL GAS

Tipo	*Efecto*	*Daño*
Náusea	Enfermedad	-4 REF
Lacrimógeno	Escozor ocular	-2 REF
Somnífero	Sueño*	Ninguno
Biotoxina 1	Muerte	4D6
Biotoxina 2	Muerte	8D6
Gas nervioso	Muerte	8D10

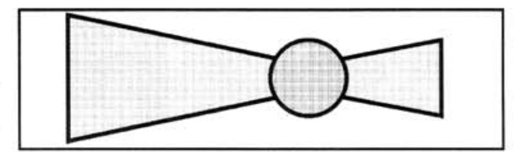
* La mitad del efecto produce atontamiento, -2 a todas las características.

Lanzallamas

Los lanzallamas son como la mayoría de las armas que afectan a un área, con una excepción. Pueden "barrer" entre dos puntos. Cuando uses lanzallamas, debes decidir el punto inicial y el final, y tirar para ver si consigues tu objetivo. Los disparos fallidos se rigen por la Tabla de Dispersión de Granadas. Cualquier cosa que se encuentre en la zona de barrido entre los dos puntos se inflamará. El uso de estas armas, si no se trata de una Ciberarma, exige el uso de la habilidad de *Armas Pesadas*; los ciberlanzallamas utilizan *Armas Cortas*, salvo que se especifique lo contrario. El daño es 2D10 el primer turrno, 1D10 el segundo y 1D6 el tercero. Los blindajes duros protegen normalmente. Los blindajes blandos deben tener más de 15 en CP para proteger al blanco y sufren un daño de 2 puntos por impacto.

Minas

Existen dos tipos de minas. El estándar y las minas contra personal "claymore". Las estándar están diseñadas para parar vehículos u otro material pesado; se detectan con facilidad con la mayoría de los sensores magnéticos existentes (probabilidad de 7 sobre 10). La pisas y explota. Sencillo. El daño es de 4D10.



Una "claymore" está hecha para "frenar" gente, no vehículos. Se pueden detonar mediante cables-trampa, relojería o controles remotos. Estas minas barren un área en forma de reloj de arena, en vez de en círculo (ver ilustración). Las dimensiones del cono frontal de la explosión son de 6 metros de ancho por 75 de largo; las trasero son de 6m de ancho por 6 de largo. En la unión de los dos conos habrá un radio circular afectado de 3 metros. El daño es de 4D10.

Granadas Autopropulsadas
Son un híbrido de granada y cohete, con más alcance y precisión. Son más fáciles de adquirir que los misiles. Con la excepción de la GAP Armbrust de usar y tirar, la mayoría tienen la desventaja de la llamarada trasera, lo que hace imposible su utilización en espacios cerrados. Los GAP se disparan con lanzagranadas o bazookas, utilizando *Armas Pesadas*. El daño es de 6D10.

Misiles
Los misiles y cohetes pueden ser misiles guiados por radar u ópticamente, minicohetes y lanzacohetes de hombro. Para utilizar misiles se necesita la habilidad de *Armas Pesadas*. Cuando se disparan misiles y cohetes, trátalos como granadas disparadas con unos alcances y áreas de efecto más grandes.

Nota para Cohetes y Misiles: Si un Cohete o Misil tiene cabeza de penetración, la CP del blindaje se divide por la mitad, pero el daño que penetra **no**.

Explosivos
Los explosivos se diferencian de las granadas en que cuantos más utilices, más grande es el área de la explosión. La cantidad de explosivo viene en unidades: 1 unidad de TNT equivaldría a 1 cartucho; una unidad de explosivo plástico serían treinta gramos, etc.

ALCANCE DE LOS EXPLOSIVOS

Explosivo	*Unidad*	*Área*	*Daño*
Plástico	1 kg	4m	7D10
C6	1 kg	5m	8D10
TNT	1 cartucho	3m	4D10

Toma el área cubierta por una unidad de explosivo y multiplícala por el número total de unidades. El daño se aplica sobre todo el cuerpo.

Ejemplo: Ripperjack une cuatro cartuchos de TNT y los tira hacia un edificio abandonado que está a 10 m. Un cartucho tiene un área de acción de 3 m (4x3=12 m). La explosión afecta al propio Ripperjack que recibe mucho daño. Mal movimiento, Jack.

Cócteles Molotov
Son los favoritos de los futuros terroristas y de la gente con mucha gasolina, trapos y botellas vacías. Un Molotov cubre 2 metros por cada litro de combustible utilizado (una botella normal cubrirá 2 m). El daño (2D10) se aplica sobre todo el cuerpo.

Ataques Cuerpo a Cuerpo
Pueden hacerse con **palos, cuchillos, espadas, hachas, sierras eléctricas, mazos, monokatanas y monocuchillos, cadenas monomoleculares, ciberbestias, guantes de combate, destripadores, desgarradores, artes marciales, ataques cuerpo a cuerpo y pelea.**

Los ataques cuerpo a cuerpo se diferencian de los ataques **a distancia** en que en estos te opones a una persona en vez de a un objetivo. La fórmula para estos ataques es:

> ***REF ATACANTE + HAB. + 1D10***
> ***CONTRA***
> ***REF DEFENSOR + HAB.* + 1D10***
>
> * Se pueden utilizar Artes Marciales, Esgrima,Combate Cuerpo a Cuerpo, Esquivar o Atletismo, dependiendo de la situación y del Arbitro.

Pelea y Artes Marciales
Los ataques con **Pelea** y **Artes Marciales** se diferencian de los otros ataques cuerpo a cuerpo en que pueden hacerse de varias maneras. Podrías utilizar como ataque:

- **Puñetazo:** causa 1D6/2 + mod. de daño.
- **Patada:** causa 1D6 + modificador de daño.
- **Bloqueo/Parada:** para o absorbe el daño.
- **Esquiva:** -2 a la tirada del atacante.
- **Desarmar:** si aciertas, tiras o quitas el arma de la mano del oponente.
- **Derribo:** primero se necesita un Agarrón. El oponente cae al suelo recibiendo 1D6 + modificador al daño, además de tener que hacer una tirada contra aturdimiento con -2.
- **Presa:** una presa dolorosa sobre el cuerpo o una articulación. Primero debes agarrar a tu oponente. El enemigo queda inmovilizado hasta que logre una finta.
- **Finta:** si aciertas, te libras de una presa.
- **Estrangulamiento:** necesita previamente una presa o agarrón. El oponente recibe 1D6 de daño por turno.
- **Barrido/Zancadilla:** tira a tu oponente al suelo. -2 a su ataque siguiente y +2 al tuyo.
- **Agarrón:** un movimiento de sujección, requisito previo para aplicar un Derribo, Estrangulamiento o Presa.

Artes Marciales: Son formas tradicionales de combate cuerpo a cuerpo que se han desarrollado para ser mas mortales que la pelea normal.Todas las tecnicas de artes

"No tenía tiempo para sacar mi arma. Pero si lo tuve para plantarle una patada giratoria en la cara, seguido de un giro con el talón. Esto le retrasó el tiempo suficiente para que pudiera sacar la Minami de mi chaqueta blindada.

Pero su compañero me alcanzó con un puñetazo en la espalda y una combinación de golpes de mano. Eran habilidades implantadas con chips. Peor para ellos. Una bala de 10 mm a hipervelocidad siempre vence al Kung Fu..."

— Morgan Blackhand

marciales tienen **llaves** (ataques que reflejan los puntos fuertes de la técnica). Cuando se usa una llave el personaje gana entre un +2 y un +4 de bonificación de ataque (dependiendo del estilo de arte marcial).

Por ejemplo, el *Karate* tendria los siguientes movimientos:

Puñetazo .... +2
Bloqueo/Parada .... +2
Patada .... +2

Un Maestro en *Karate* seria capaz de hacer cualquier tipo de movimiento pero sería mejor en esas tres.

Un Maetro de *Choi Li Fut* tendria:

Puñetazo....................................... +2
Bloqueo/Parada .... +2
Patada .... +2
Derribo .... +1
Esquivar .... +1

, lo que le hace mas versátil que nuestro Maestro en *Karate*. Por supuesto, será mucho mas dificil aprender *Choi Li Fut* que *Karate*; esto se refleja en el **nivel de dificultad** del estilo. Por ello, el numero de Puntos de Perfeccionamiento para subir tu nivel de habilidad se multiplica por el nivel de dificultad. En la pag. 100 se incluye una lista de artes marciales, niveles de dificultad y llaves.

Daño: Las artes marciales son mucho más mortales que la pelea normal. Cuando las utilizas, ganas un bonificador al daño igual a tu nivel actual de artes marciales además de la bonificación por fuerza.

Esquivar

Los defensores pueden intentar **esquivar** los ataques cuerpo a cuerpo anunciándolo al comienzo del turno. Eso supondrá un -2 de penalizacion a cualquier ataque contra ellos en ese turno; sin embargo, el defensor tendrá un -3 por cada acción sucesiva en ese turno.

ESQUIVAR= -2 A LA TIRADA ATACANTE, -3 A LAS DEMÁS ACCIONES DEL DEFENSOR.

Parar

Los defensores también pueden elegir **parar** los ataques cuerpo a cuerpo anunciando su intención de parar al comienzo del turno. Cualquier ataque hecho durante el turno debe "gastar" primero su daño contra el objeto que se utiliza para la parada.

Las **espadas** y otras armas blancas pueden usarse para parar sin recibir daño, pero deben hacer una tirada (obteniendo 9 o menos en 1D10) para evitar que se rompan. Cualquier otra acción que haga el defensor tiene una penalizacion de un -3 acumulativo.

PARADA= DETIENE EL ATAQUE Y -3 A LAS DEMÁS ACCIONES DEL DEFENSOR

Daño

Cuando se hacen ataques cuerpo a cuerpo con armas, el daño se da en la descripción del arma.

Cuando hagas un ataque de esta clase, debes añadir un modificador al daño que se basa en el Tipo Corporal de tu personaje.

MODIFICADORES DE DAÑO

Fuerza	*Modificador*
Muy Débil	-2
Débil	-1
Medio	0
Fuerte	+1
Muy Fuerte	+2
Tipo Corporal 11-12	+4
Tipo Corporal 13-14	+6
Tipo Corporal 15+	+8

Monocuchillos, Monokatanas y Troceadores

Los **monocuchillos, monokatanas** y **troceadores** doblan su daño si se obtiene una tirada de ataque (sin modificador) de 10. Estas armas siempre se romperán con una pifia (un 1 sin modificador) y se necesita hacer una tirada especial para determinar si se rompen cuando se usan para parar (4 o menos en 1D10). A menos que se exprese lo contrario en la descripción del arma, todas las armas monofilo reducen la CP de los blindajes blandos en CP x 1/3 y de los duros en CP x 2/3.

Ciberbestias

"Ciberbestia" es el término popular que describe cualquier arma controlada cibernéticamente que se guarda en el cuerpo y que tiene la capacidad de atacar por sí misma. Tiene una habilidad total de ataque de 10 +1D10; en los demás aspectos, ataca cuando lo harían los personajes. La clase más común es la ciberserpiente, que causa 1D6 de daño.

Vehículos en TVN

Esta sección contempla dos elementos. El primero es el control del vehículo; el segundo es el ataque y el daño.

a) **Hacer una Tirada de Control:** Para controlar tu vehículo, debes conseguir

REF+CONDUCIR/PILOTAR +1D10+MODIFICADORES

un resultado igual o mayor que un número de control específico. El número de control está determinado por la dificultad de la maniobra que quieras realizar.

Fácil (giro, despegar o aterrizar, flotar en el aire, rotar) 15

Difícil (giro cerrado, controlar un derrape, recuperar la sustentación,parada de emergencia, remontar un picado, distanciarse o conducir marcha atrás)........20

Muy Difícil (giro muy brusco, controlar un trompo).....................................25

b) **Cuando hagas la tirada,** debes sumar a la tirada de control todos los modificadores que actúen sobre esa situación. Aquí tienes modificadores por vehículo y velocidad:

MODIFICADORES AL CONTROL

Coche Estándar...............................0
Limusina...-3
Coche Deportivo...........................+2
AV-4 ....-2
AV-6 ....+2
AV-7 ....+1
Motocicleta...................................+1
Camión...-4
Aeronave de Rotor ....-0
Osprey..-0
Bote..-1
Al doble de
una velocidad segura......................-2
Al triple de
una velocidad segura......................-4
Al cuádruple de
una velocidad segura......................-6

Si falla la tirada, tira 1D6 y consulta la ***Tabla de Pérdida de Control***

TABLA DE PÉRDIDA DE CONTROL

Tira	***Resultado***
1-2	Derrape o giro; sin consecuencias.
3-4	Derrape importante; te deslizas 1D10x3 m en la misma dirección. Las aeronaves caen, perdiendo 1D10x15 m de altitud.
5-6	Después de derrapar, el vehículo vuelca moviéndose 1D10x3 m en la misma dirección: recibe 5D6 de daño. Las aeronaves entran en barrena y pierden 1D10x30 m de altitud.

Combate entre Vehículos

El combate entre vehículos se realiza como los demás combates, aplicando todos los modificadores pertinentes y utilizando la habilidad de armas adecuada para el tipo de arma. Los disparos no están dirigidos y no hay localización para el daño. Los vehículos suelen ir armados con lasers, misiles, ametralladoras y armas de raíl y pueden recibir bonificadores por tener armas montadas en torretas.

Daño de los Vehículos

Los vehículos tienen Capacidad de Parada y Puntos de Daño Estructural. Si el vehículo está blindado, la CP se resta del daño recibido y el daño restante de los PDE del vehículo.

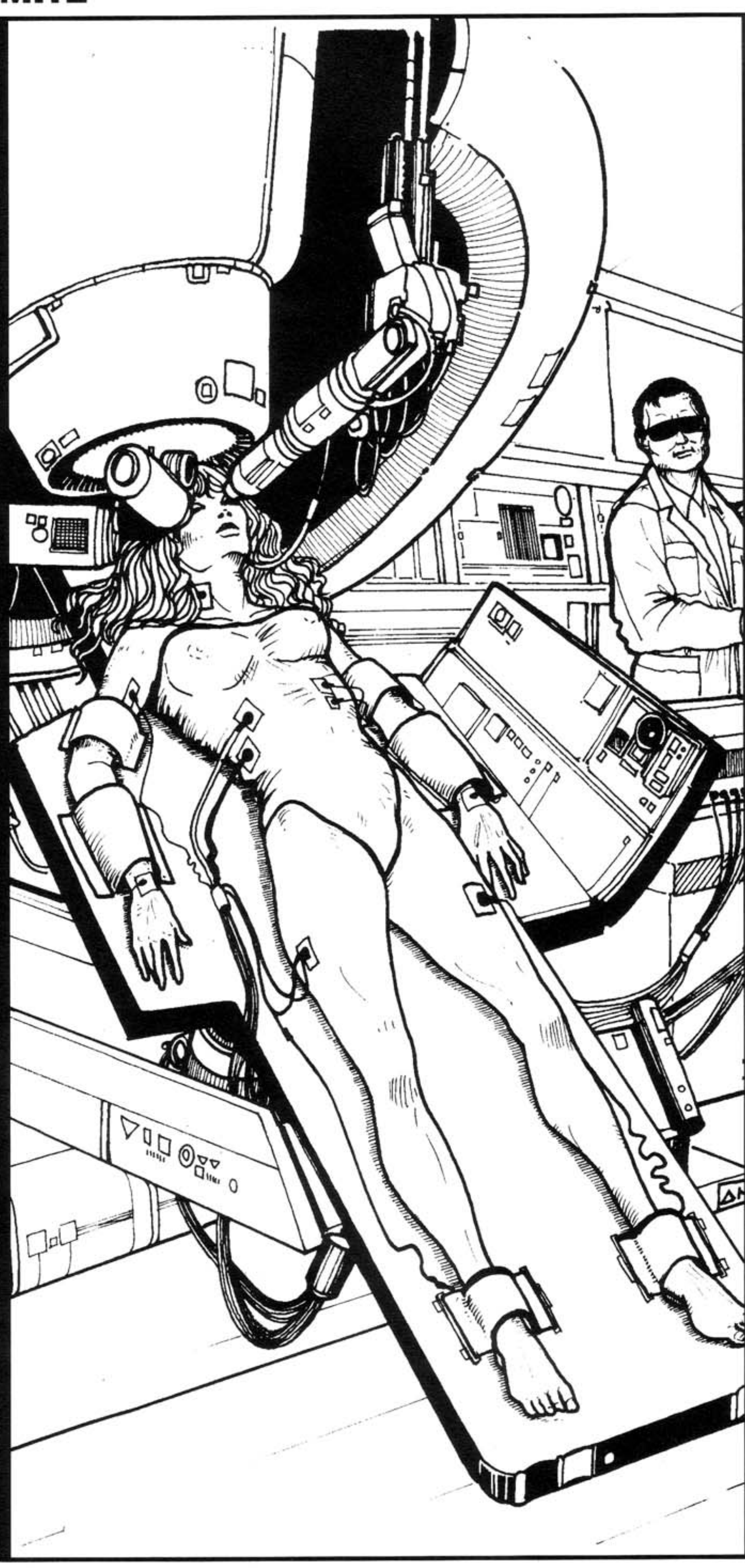
Cuando un vehículo se queda sin PDE se considera que está destruido o inutilizable. En este sistema simplificado no hay localización de daño. Todos los ptos se restan directamente de los PDE del vehículo.

Choques

El daño de los choques se determina dividiendo la velocidad del vehículo en movimiento entre 20 (redondeando hacia abajo) para determinar el nº de dados de 6 caras de daño. Este valor se multiplica por un modificador basado en la masa del objeto con le que se choca, listado en la **Tabla de Modificador por Peso**. El vehículo resta esa cantidad de daño de sus PDE, mientras que los ocupantes reciben la mitad de esa cantidad de dados.

MODIFICADOR POR PESO

Tamaño	***Multiplicador***
Muy Ligero(caja pequeña, plumas)	x0,5
Ligero(hombre, caja grande)	x1
Medio(motocicleta)	x2
Pesado(coche)	x3
Muy Pesado(camión, suelo)	x4



Reconócelo; no necesitas saber demasiado de la tecnología médica del siglo XXI. Necesitas saber qué hacer cuando estés desangrándote en un oscuro callejón en alguna parte.

CAPÍTULO

8 TRAUMA TEAM

Lo primero, vamos a la pregunta más importante. ¿Va este tipo a sobrevivir o deberíamos llamar a Savage Doc para acordar la venta del cuerpo?

La Muerte

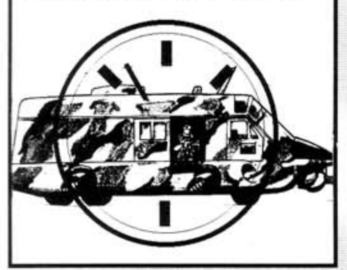
Cuando el Estado de Herida de un Personaje pasa a MORTAL, tienes unas estupendas posibilidades de morir. Pero, ¿cuando? En *Cyberpunk*, cada vez que estás en Estado de Herida MORTAL, debes hacer una tirada de salvación contra Muerte para evitar morir. Para tener exito, tira 1D10 y consigue un valor más bajo que el Tipo Corporal de tu personaje, restando el nivel de Mortandad de tus posibilidades básicas de salvarte. Cada turno, debes hacer otra tirada de salvación para ver si el personaje sobrevive. Si pasas la tirada, lo has conseguido; si fallas, moriras al final del turno en el que hiciste la tirada.

Por ejemplo, digamos que Savage tiene un Tipo Corporal de 10 (Muy Fuerte) y recibe una herida Mortal 4. Debe conseguir una tirada menor que (10-4=) 6 para seguir vivo. En el primer turno, consigue un 5. Huy. En el siguiente, saca un 7 y muere. Inmediatamente sus amigos empiezan a luchar para ver quién se lleva sus botas.

¿Lo coges? Antes o después, fallarás una tirada y moriras. La única vía de escape es la **estabilización.**

La estabilización se consigue cuando el paciente ya no pierde sangre y su daño principal ha sido contenido mediante el uso de drogas, cirugía de campaña y/o vendajes. Un personaje estabilizado no necesitará hacer tiradas de salvación contra Muerte. Cualquiera (excepto el propio paciente) puede intentar estabilizar a un personaje mortalmente herido y esto funciona mejor si el que lo hace ha tenido algo de preparación médica. Mucho mejor.

MUY IMPORTANTE
Un Equipo Trauma siempre llegará a los 1D6+1 minutos de tu llamada.



VELOCIDAD DE CURACIÓN

Tratamiento	Ptos./Día
Primeros Auxilios	0,5
Técnica Médica	1
Técnica Médica+ Speedheal	2
Técnica Médica+ Nanotecnología	2
Téc. Médica + Nano + Speedheal	3

Una estabilización se consigue sumando la TEC, cualquier habilidad médica y 1D10, y consiguiendo un resultado igual o mayor que el número total de puntos de daño que el paciente ha recibido. *Por ejemplo, Savage ha recibido 20 puntos de daño, situandole en un Estado de Herida Mortal 1. Se necesitará un resultado de 20 o más para estabilizarle.* Una vez estabilizado, el personaje no estará en peligro de muerte a menos que reciba otra herida. Si sucede eso, vuelve a empezar todo este lío...

Las posibilidades de conseguir una estabilización pueden incrementarse por los siguientes modificadores.

Modificador	Suma al resultado
Hospital con Equipo Quirúrgico Completo	+5
Ambulancia Trauma Team	+3
Tanque Criogénico	+3

Estado de Muerte

Digamos que tu matasanos tiene una Técnica Médica de 2...

Actualmente podemos hacer algunas cosas sorprendentes. Podemos cultivar piel, sangre, organos, miembros y tejido muscular en tanques de tejido de colágeno y sacáridos. Otras partes, como dedos, ojos y órganos internos pueden comprarse en el Banco de Cuerpos local e injertarse con microcirugía avanzada. Lo que no podemos hacer es cultivar almas. Una vez que estás muerto, estás muerto.

Corrijamos: una vez que estés en MUERTE 10, estás muerto. Trauma Team™ Inc. (el servicio médico más grande del mundo, con oficinas por todas partes) ha establecido 10 niveles de muerte, siendo cada nivel sucesivo una medida de lo difícil que será revivir a un paciente, ya que la medicina del siglo XXI es lo suficientemente buena como para revivir a las personas clínicamente muertas. Este sistema de medida se denomina Estado de Muerte. Por cada minuto (6 turnos) que estés clínicamente muerto, tu Estado de Muerte sube 2 niveles. *Ejemplo: me matan a las 9:00. Pasan tres minutos antes de que llegue el AV-4 de Trauma Team™. Ahora estoy en el Estado de Muerte 6*

Esto es de crítica importancia para el personaje de Cyberpunk muerto. Cuando llega el Equipo Trauma, debe hacerse una tirada para ver si se puede revivir al paciente. Esta tirada de 1D10 debe ser más alta que el Estado de Muerte en que se encuentre o, si no, el paciente es un firme candidato para el Banco de Cuerpos. Si se acierta la tirada, el paciente se estabiliza en su último Estado de Herida y puede comenzar el proceso de curación.

Curación

De acuerdo, así que no estás en una mesa de mármol en la guarida de Savage Doc...

Para recuperarse del daño, los personajes deben hacer una tirada de alguna habilidad médica. De otra manera, el paciente sigue recibiendo daño (debido a la infección y al shock) a la velocidad de 2 puntos por día. Si el paciente está en el Estado de Herida Mortal, debe hacer una tirada de salvación contra Muerte cada día, además de recibir este daño. Sin ayuda médica, pronto vas a quedarte sin suerte. Probablemente por eso, los humanos inventaron la medicina en primer lugar.

Para acertar una tirada de habilidad médica, debes conseguir un valor (sumando tu TEC más tu habilidad médica y 1D10) mayor que el número total de puntos de daño que haya recibido el paciente. Las tiradas de habilidad médica se hacen con dos *habilidades*: *Primeros Auxilios* y *Técnica Médica.*

Primeros Auxilios

Incluye la limpieza y vendaje de las heridas, administrar medicación, colocar miembros fracturados y entablillarlos. Cuando un personaje acierte una tirada de Primeros Auxilios, se recuperará a la velocidad de 0,5 ptos. por día. *Ejemplo: Una herida leve se curaría en 8 días, una crítica en 24 días y una herida Mortal 3 en 56 días.* Sólo se necesita hacer una tirada. Puedes aplicarte los Primeros Auxilios sobre ti mismo (en circunstancias razonables y siempre a discrección del Árbitro). Si falla la tirada, el paciente no recupera puntos. Se puede hacer un nuevo intento cada día hasta que se acierte la tirada.

Técnica Médica

Con esta habilidad se supone que el personaje ha estudiado medicina en un marco profesional. Esto le da la capacidad de

realizar intervenciones quirúrgicas, recetar medicinas y conocer el tratamiento propio de las heridas. Puede sustituir organos dañados con piezas cultivadas en probetas, injertar nuevos miembros o instalar cibermiembros. No puedes efectuar estas capacidades sobre ti mismo.

Un personaje con *Técnica Médica* hace una tirada como si usara *Primeros Auxilios;* sin embargo, con *Técnica Médica,* el paciente recupera 1 pto. por día. Por ejemplo, una herida leve se curaría en 4 días. Una herida Mortal 3 se curaría en 28 días. El uso de Técnica Médica sustituye al uso de Primeros Auxilios; un paciente sobre el que se hayan acertado las dos tiradas recuperará 1 pto. por día, no 1,5 ptos. Como con Primeros Auxilios, el paciente no recuperará puntos hasta que se acierte la primera tirada. Sin embargo, los siguientes intentos deberán hacerse una vez por día hasta que se acierte.

Drogas Aceleradoras de la Curación

Las drogas pueden ser usadas para aumentar la velocidad de curación y conseguir 1 pto. adicional por día. Son caras y suelen estar prohibidas. Estas drogas tienen un efecto secundario neurológico que reduce los REF del paciente en 1D6/3 durante una semana después de su uso. *Speedheal* cuesta 1650 ed. por tratamiento.

Nanotecnología y Anticuerpos Adaptados

La **nanotecnología** implica el uso de máquinas pseudo-orgánicas increíblemente pequeñas que efectúan diminutas tareas quirúrgicas. Estas pequeñas herramientas pueden ser programadas para reparar celulas dañadas, mediante mallas de polímero de tamaño molecular, o para actuar como puentes temporales entre terminales nerviosos mutilados.

En combinación con anticuerpos adaptados, los dispositivos nanotecnológicos pueden acelerar la curación hasta multiplicar por 2 la velocidad normal. Por ejemplo, una Herida Leve se curaría en 2 días, mientras que una Herida Mortal 0 quedaría completamente curada en 8 días. Cuando se combina con drogas aceleradoras, esta velocidad sube a 3 ptos. por día, permitiendo al mismo personaje mortalmente herido volver a la acción en sólo 6 días.

Aquí está el inconveniente. Además de ser cara (1500 ed. por tratamiento), la nanotecnología sólo está disponible en ciertos hospitales (1 de cada 10). Pero si tienes el dinero necesario, es la mejor opción para volver rápido a la Calle.

Ser Paciente

Lo primero que hay que recordar es que, después de hacer una tirada de *Primeros Auxilios* o *Técnica Médica,* el paciente todavía tiene que recuperarse (esto no es un juego de fantasía en el que el mago impone las manos y la víctima destripada se levanta de un salto, lista para afrontar el siguiente desafío). Cada Estado de Herida impone ciertos límites al personaje:

Herida Leve: El paciente no tiene que estar en cama; puede seguir yendo por ahí sufriendo una mínima cantidad de dolor.

Herida Grave: El paciente no ha de estar en cama, pero necesitará que se le cambien los vendajes una vez por día y tendrá -2 a los REF para todas sus acciones.

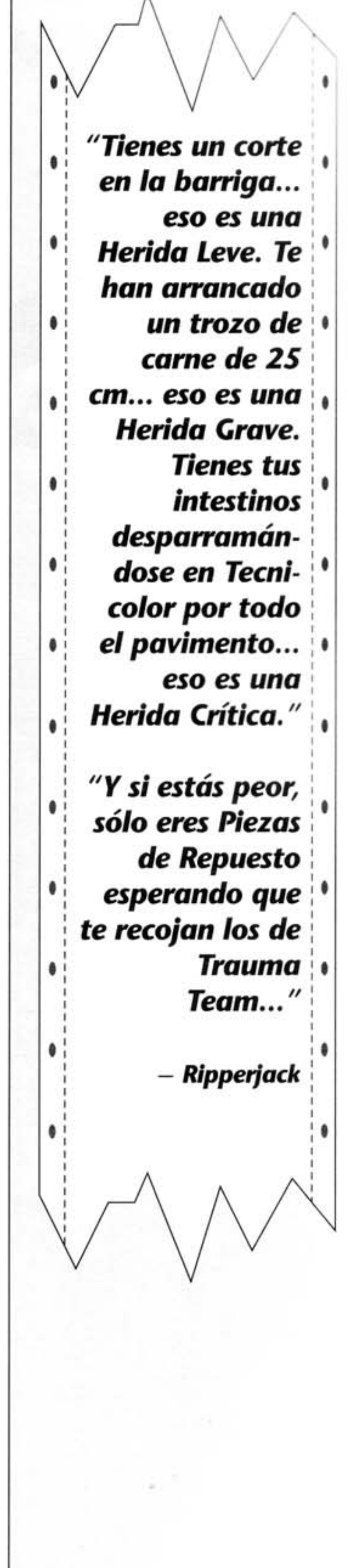
Herida Crítica: El paciente debe pasar al menos la mitad del día en cama para recuperar los puntos de daño perdidos. Las demás actividades deben limitarse a tareas sencillas, con -4 a los REF en todas sus acciones. Los vendajes deben cambiarse dos veces al día y se debe disponer de atención médica de alguna clase.

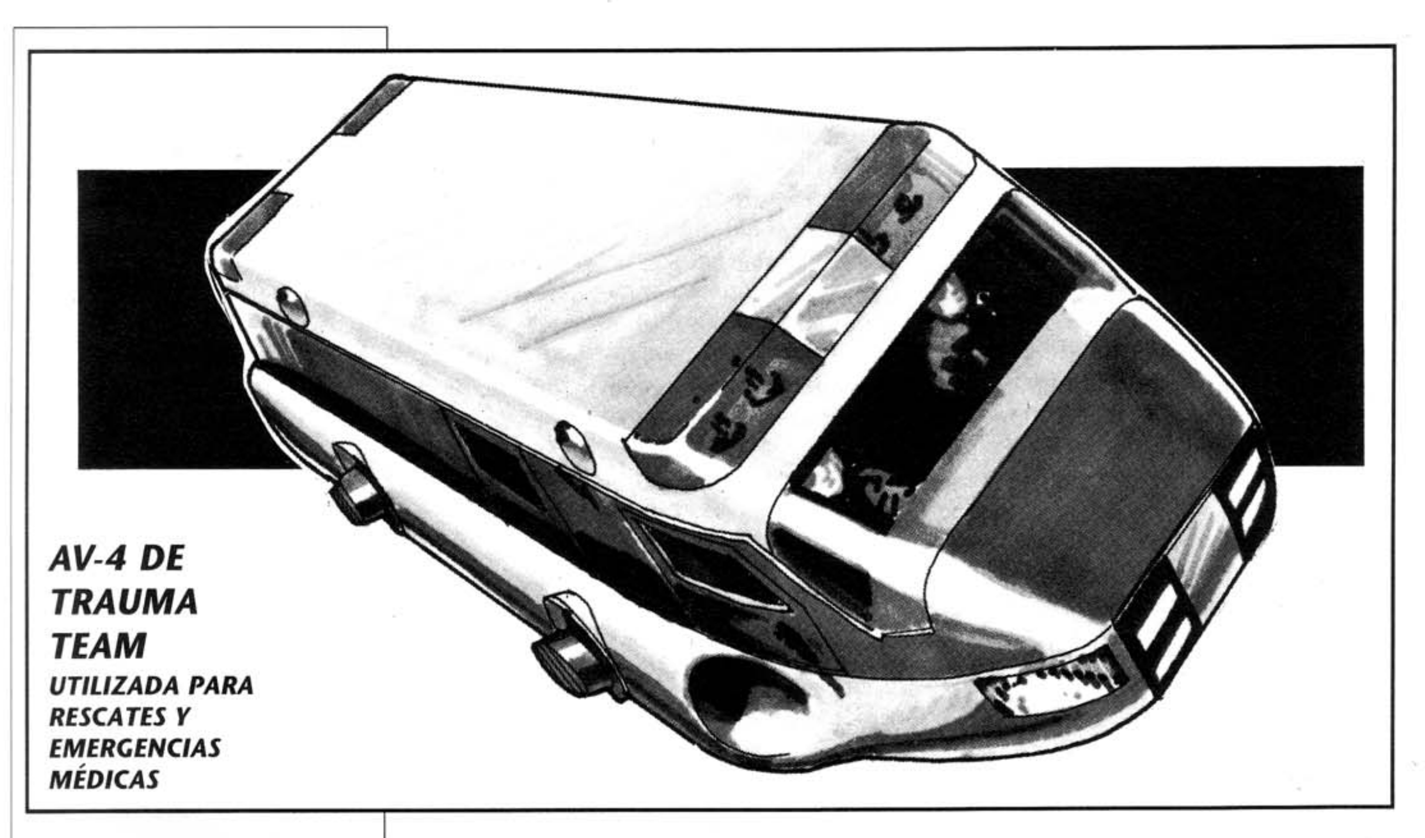
Herida Mortal: El paciente está en cama. Con Herida Mortal 3 o más, probablemente (50%) esté en coma la mayor parte del tiempo, conectado a toda clase de maquinaria de soporte vital. Necesita cuidados constantes durante todo el proceso, aunque no tendrá que hacer tiradas de salvación contra Muerte (ha sido estabilizado).

Un Ejemplo de Historial Médico

Ripperjack recibe un balazo (25 ptos. en total) en el estómago, pasando a Mortal 3. Su compañero tiene unos Primeros Auxilios altos y hace una tirada de *Estabilización* para salvarle. Por ahora, va bien.

Tan pronto como Ripperjack está estabilizado, su compañero llama a Trauma Team™. El AV-4 aterriza 4 minutos después. El médico de Trauma Team™ hace una tirada de *Técnica Médica* sobre Ripper-





AV-4 DE TRAUMA TEAM
UTILIZADA PARA RESCATES Y EMERGENCIAS MÉDICAS

jack y acierta. Le llevan a Urgencias del Hospital General de Night City.

Al tener una Herida Mortal 3, Ripperjack tardará 13 días en recuperar los suficientes puntos para alcanzar el Estado de Herida Crítica. Durante este tiempo, estará en la cama del hospital, conectado a soportes vitales y aguantando gracias a drogas (cuando alcance Mortal 2, los doctores pueden quitarle las drogas y los soportes vitales). En estado Crítico, Ripperjack es capaz de renquear por la habitación durante un par de horas mientras le vigilan las enfermeras. En 4 días más, es capaz de dejar el hospital si cambia sus vendas una vez por día. Después de otros 4 días, está casi al 100%. Ha tardado 21 días en volver a la Calle. Ahora puede empezar a ganar el suficiente dinero para pagar sus facturas médicas.

Cirugía Optativa

No todos los cuidados médicos son el resultado de accidentes o peleas. Ésta es la Edad del Metal y cuando quieres cibernetizarte, tienes que pagar un precio en sangre.

Si vas a conectarte un cibermiembro, lo primero que tienes que decidir es si quieres guardar el de carne. Por 100 ed. al mes, un Banco de Cuerpos almacenará tu miembro viejo hasta que decidas reclamarlo, y sólo tienes un 20% de posiblidades de que, mientras tanto, alguien lo haya vendido como repuesto. Por 200 ed. al mes, este porcentaje baja hasta el 5%; no es perfecto, pero es mejor que nada.

Ahora que has dejado ya la carne vieja en el congelador, es hora de cibernetizarse. Para instalar ciberequipo es necesario tener Técnica Médica. No puedes instalarte ciberequipo a ti mismo. Cada tipo de ciberequipo tiene un **Código de Cirugía** (pág. 75). Este código representa el valor mínimo de cuidados médicos necesarios para instalar ciberequipo, el tiempo de operación, su precio, el daño recibido durante la operación y la Dificultad del proceso de instalación. El código de cirugía presupone que se ha acertado una tirada de *Técnica Médica* sobre el paciente con parte de la operación. La curación está basada en el número de puntos perdidos debido a la operación.

Insignificante
Se requiere: Clínica comercial u otra tienda de implantes.
Tiempo de operación: 1 hora.
Daño: 1 punto.
Precio: Incluído en la instalación.
DIF= Fácil (10)

Secundario
Se requiere: Centro médico o clínica de matasanos
Tiempo de operación: 2 horas
Daño: 1D6+1
Precio: 500 ed.
DIF=Sencilla (15)

Importante
Se requiere: Hospital con equipo quirúrgico.
Tiempo de operación: 4 horas.
Daño: 2D6+1
Precio: 1500 ed.
DIF=Especializada (20)

Crítico
Se requiere: Hospital con equipo quirúrgico.
Tiempo de operación: 6 horas
Daño:3D6+1
Precio: 2500 ed.
DIF=Difícil (25)

Ejemplo: Morgan Blackshadow decide intalarse un ciberbrazo. El código de cirugía es Crítico. Morgan recibe 11 puntos de daño en la operación (Estado de Herida Crítico). La operación es Difícil (25), requiere un hospital, dura 6 horas y cuesta 2500 ed. Morgan tardará 11 días en recuperarse completamente, pero puede volver a la Calle en una semana (en un Estado de Herida Leve).

Un piloto de Equipo Trauma es lo suficientemente hábil como para posar su AV-4 de 6 toneladas encima de un coche aparcado si fuera necesario... Mientras tanto, el equipo de seguridad asegura el área usando el autocañón doble del AV, mientras los tecnomédicos llevan al paciente a bordo.

Cirugía de Repuesto

Recuerda; los brazos y las piernas no vuelven a crecer. Incluso si te curas, un miembro perdido continuará perdido. Puedes elegir entre sustituirlo con algo de un Banco de Cuerpos o ir a por uno de metal. De cualquier manera, se necesita un código de cirugía crítico. Un brazo de repuesto de carne te costará 100 ed. Un ciberbrazo de repuesto va desde los 2000 ed. en adelante, dependiendo de lo que quieras conectar.

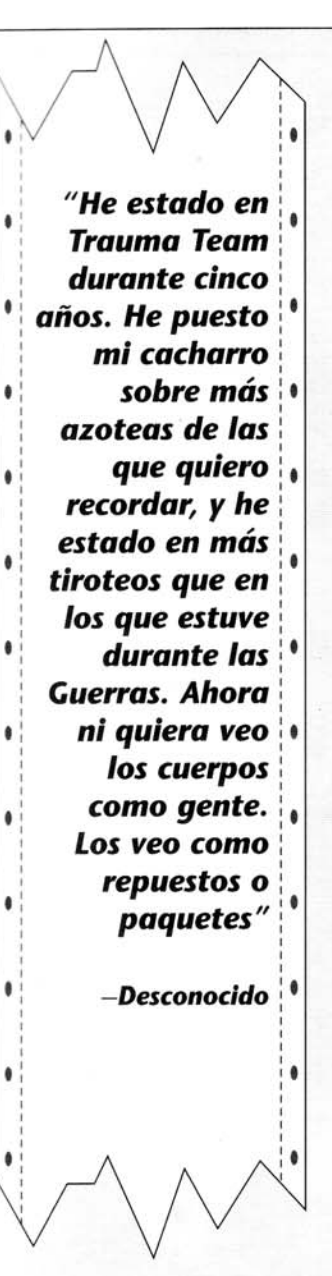
Trauma Team Inc.

Una de las Corporaciones más poderosas de la Era Cibernética es Trauma Team Inc: una franquicia médica vinculada y licenciada que actúa por todo EE:UU., Canadá y parte de Europa. Estas ambulancias de choque están diseñadas específicamente para sacarte del escenario de una desgracia en 7 minutos, más o menos (o te devuelven el dinero).

Las tripulaciones de Trauma Team se componen de los mejores técnicos médicos y personal disponibles. Los equipos los forman un conductor, un Tecnomédico jefe y un ayudante y dos oficiales de seguridad. Normalmente viajan en un AV-4 fuertemente armado, apoyado por camiones cisterna y estaciones de servicio en tierra. Un AV-4 de Trauma Team contiene la tecnología más sofisticada disponible de reanimación y soporte vital, incluyendo un tanque criogénico móvil que baja la temperatura del cuerpo hasta - 4° C (la temperatura optima para evitar hemorragias, shock e inflamaciones cerebrales).

Puede llamarse a un Equipo Trauma marcando el 911 en cualquier teléfono, y están equipados para rastrear el origen de cualquier llamada telefónica hasta su fuente. También puedes optar por llevar un transmisor de "muerto", que activa y señala automáticamente a un Equipo Trauma el momento en que tu secuencia de ondas cerebrales caiga en estado de coma. El transmisor más común tiene forma de una tarjeta de crédito de plástico, que se activa doblándola por la mitad y tiene un alcance de 30 kms. Las tarjetas Trauma se pueden prestar entre miembros de un grupo siempre que su dueño esté presente para firmar la factura.

En una ciudad importante, a cualquier hora suele haber una docena o más Equipos Trauma disponibles. Inmediatamente después de recibir una alerta, la unidad de Trauma Team™ más cercana irá volando, buscando con su sofisticado equipo de seguimiento la última situación conocida del paciente. El piloto (que es lo suficientemente hábil como para posar su AV-4 de 6 toneladas encima de un coche aparcado si fuera necesario), baja todo lo posible. Si el tiroteo continúa, el equipo de seguridad asegura el area (usando el



autocañón doble del AV o sus propias armas). Los tecnomédicos llevan al paciente a bordo, conectando su soporte vital a las máquinas de corazón-pulmón que hay a bordo, enchufándole a los biomonitores y enfriando su cuerpo en el tanque refrigerado para la estabilización. La cirugía rápida se realiza en el acto para las heridas más graves, mientras el especialista médico utiliza una combinación de electroshock, drogas y reanimación manual para revivir al paciente. El piloto acelera los motores y el AV-4 despega hacia el cielo sobre una columna de gases, en dirección a la sala de urgencias más cercana. El proceso entero puede haber durado 4 minutos desde el principio al fin.

Como empresa privada, Trauma Team™ no está obligada a transportar a un herido a un hospital, si bien son responsables de revivir y estabilizar pacientes gravemente heridos. Las tasas de Trauma Team son exorbitantes (100 ed. por minuto). El mejor método para compensar sus excesivos precios es acceder a los servicios de Trauma Team como parte de una póliza de seguros de un grupo de Corporaciones o establecer una cuenta TT Internacional, pagando 500 ed. cada mes para conseguir un servicio continuado.

Piezas de Repuesto

Son lugares en donde se pueden conseguir las materias primas para completar otra vez a la gente. Son corrientes en el paisaje Cyberpunk, y una buena fuente de ingresos para el habitante de la calle que sea emprendedor.

Bancos de Cuerpos

En caso de que no vaya bien, todavía puedes hacer que un camarada muerto valga para algo. El Acta Salvavidas de 1994 (una extensión de las tarjetas de donante de los años 80) permite a una fuente potencial de miembros de repuesto llevar encima una tarjeta de donante. Esta tarjeta debe estar registrada por el gobierno federal. Sólo los cuerpos con tarjeta de donante pueden ser llevados a un centro de donantes, donde se paga una recompensa. Ésta se basa en las partes implicadas y en el estado del cuerpo.

Parte	Recompensa	Precio de Venta
Brazo	500	1000
Pierna	600	1200
Corazón, Pulmón	700	1400
Hígado, Riñón	200	400
Ojos, Oídos	800	1000
Otros órganos	200-300	400-600

Mal estado: 1/2 de la recompensa normal
Estado excelente: 2x recompensa normal

Al Gobierno no le importa quién entregue el cuerpo. Todo lo que necesitas es la tarjeta y un certificado legal de defunción que diga que el fallecido murió por causa natural o accidental. Este certificado lo facilita cualquier forense local. A resultas de esto, muchos tiroteos terminan con un frenético saqueo de cuerpos que tengan tarjetas de donante, seguido por otro tiroteo motivado por disputas y reclamaciones, que desemboca en otro frenético saqueo.

Legalmente, los centros de donantes deben situarse en oficinas legales del Condado o en Oficinas del Juez de la Ciudad, o en un hospital público. Sin embargo, prospera un floreciente mercado negro con donantes fraudulentos en la mayoría de las zonas de combate, habitualmente en clínicas de matasanos o centros Corporativos (donde los ejecutivos de alto nivel eligen primero los órganos nuevos).

El mayor problema de los repuestos de los Bancos de Cuerpos es la disponibilidad de órganos genéticamente compatibles. Cuando se intenta localizar un miembro de repuesto u otro órgano en el banco de cuerpos, tira 1D10. Con 1, 2 o 3, el órgano no está disponible ese día. Con 4 o 5, el órgano está, pero puede ser de distinto color o puede tener alguna otra pequeña diferencia.

Bancos de Tejidos Cultivados

Esto refleja las recientes mejoras (2017) en tecnología genética. Utilizando ADN adaptado y recipientes de crecimiento celular pueden conseguirse piernas, brazos, órganos y demás (incluyendo diseños exóticos como cruces entre humanos y animales) según se quiera. A diferencia de los órganos provenientes de bancos de cuerpos, los organos cultivados en probetas pueden igualar cualquier genotipo. Sin embargo, el proceso es relativamente nuevo y es más caro que coger un brazo de la percha (cuesta 2 veces que el precio de un órgano similar de un banco de cuerpos en estado excelente).

Escultura Corporal

Cuando ya tengas puestos unos cuantos implantes cibernéticos, ¿por qué no sigues y te rehaces al completo? El arte de la escultura corporal incluye los tintes de

piel, cambios de color en ojos y pelo, reducción o aumento de pechos, y trabajo corporal general. Puedes acortar huesos y músculos, o añadirte injertos para ser más alto. Las grasas que sobran pueden succionarse y los implantes de colágeno pueden suavizar arrugas, añadir peso y cambiar contornos. La escultura corporal se aplica en varios salones corporales como Bodyshoppe, Parts N'Programs y Docs R Us™. La escultura corporal incluye cambios o mejoras de apariencia y modas exóticas.

Cambio de Apariencia: Parecerse a tu estrella favorita de cine o a una celebridad es una moda popular del 2020; bandas enteras, conocidas como los Posadores, se han cambiado su apariencia corporal para parecerse a gente famosa. Los cambios de apariencia son corrientes en Mercenarios, Rockeros y cualquier otro tipo de persona que necesita cambiar de identidad con frecuencia. El precio de un cambio de apariencia está basado en lo convincente que resulta el cambio.

Con 1.200 ed, puedes parecerte a quien quieras; un observador casual podría darse cuenta de la diferencia con una tirada MEDIA de Advertir/Notar.

Con 2.400 ed, te pareces mucho a quien quieras parecerte; se necesitan un Advertir/Notar DIFICIL para darse cuenta del trabajo escultórico.

Con 3.600 ed, parecerías exactamente a quien quieras parecerte; darse cuenta costaría una tirada de Advertir/Notar MUY DIFICIL.

En lo más alto (5.000 ed.), se necesitará una tirada CASI IMPOSIBLE para advertir que la escultura corporal no es tu cara original.

Aumentar el Atractivo: El estilo *Cyberpunk* siempre llega a los extremos. O eres realmente feo o muy guapo. Una manera de subir tu Atractivo es rediseñar tu cuerpo en la clínica de escultura corporal local. El proceso es caro, pero mucha gente piensa que tener el "look" apropiado para ese año vale unos cuantos eurodólares. Cuesta 600 ed. por cada punto de Atractivo ganado. *Por ejemplo, mejorar mi apariencia 4 puntos costaría 2.400 ed.*

¿Quieres disminuir tu Atractivo? Una hoja de afeitar cuesta 59 centavos.

Moda Exótica

Los trabajos de escultura corporal que agudizan lo extraño o inhumano reciben el calificativo de Exóticos. Colas cultivadas, pieles peludas, pezuñas, orejas y rostros de animales, ojos de gato y otros rasgos semihumanos son las estrellas de este estilo. La moda exótica es increíblemente cara, lenta y suele ser un pasatiempo para los que son muy ricos y están muy aburridos. Los precios están basados en las mejoras individuales.

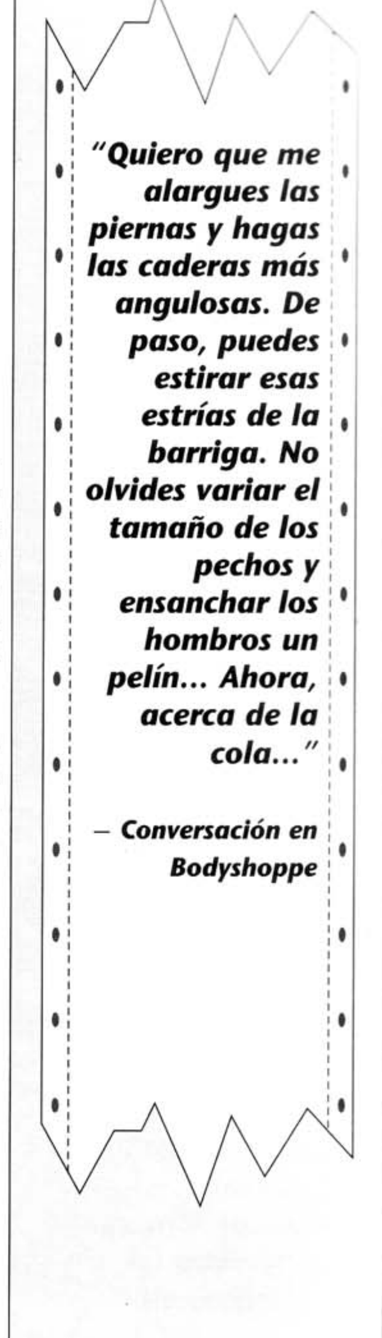


Las **esculturas faciales** combinan partes cultivadas (como hocicos, bigotes, orejas de animales, crines y ojos de gato) con los rasgos normales del paciente. Hay pandillas enteras que se basan en varios motivos animales de este tipo. Precio: 5.000 ed.

Las **colas** se cultivan en recipientes usando tejido de banco genético. Pueden ser peludas, tintadas, escamadas o de piel desnuda. La cola va insertada a la base de la columna vertebral y conectada al sistema nervioso por tejedores nerviosos nanotecnológicos. Las colas son relativamente débiles; pueden levantar cerca de un cuarto de kilo. Precio: 3.000 ed.

Las **pezuñas, garras** y **zarpas** pueden injertarse para sustituir a pies y manos normales. No son tan hábiles como los dedos normales (-2 a los REF) pero a veces vienen incluidos como parte de una escultura corporal exótica. Precio: 8.000 ed.

La **alteración de la piel** usa ADN transformado para cambiar la estructura de la piel del paciente. Utilizando ADN adaptado, se puede inducir a la piel para hacer crecer pelo, escamas ligeras o colores exóticos de piel. El gran inconveniente es que existe una probabilidad entre diez de que el injerto mute y se desarrolle un cáncer de piel. Tu eliges. Precio: 10.000 ed.





Pregunta: ¿Cómo es un juego de tema Cyberpunk sin drogas?

Respuesta: Mucho más saludable.

CAPÍTULO

9 DROGAS

Las drogas del futuro son mucho más mortales que sus contrapartidas del siglo XX. Muchas son experimentos químicos puestos en la calle por corporaciones sin escrúpulos que buscan conejillos de indias. Algunas son horrores hechos en casa, diseñados en sótanos-laboratorio. Otras son drogas de combate militares diseñadas para crear un ejercito de zombies asesinos. Cualquiera de ellas son un mal asunto.

La mayoría de las drogas en *Cyberpunk* son adictivas (la gente que las diseñó estaba buscando una manera de crear un mercado cautivo de adictos). Sólo los que son muy ricos se pueden permitir "drogas de diseño" no tóxicas, creadas para sus propias fisiologías; a la mayoría de la escoria de la calle (el resto de vosotros) sólo se les deja chupar de los sedimentos de la alcantarilla química.

Las drogas comunes de la calle son:

Sintecoca

Tipo: Estimulante **Fuerza: +1**
Dificultad: 20 **Precio: 1.000**
Duración: 1D6+1 minutos

La segunda generación y el sustituto sintético de la cocaína. Como en el original, los efectos secundarios son horribles: paranoia, adicción psicológica, etc.

Stim

Tipo: Estimulante **Fuerza: +3**
Dificultad: 10 **Precio: 500**
Duración: 1D6+1 minutos

Stim incrementa la resistencia, permitiendo al usuario para permanecer alerta durante periodos más largos. Los efectos secundarios son ilusiones mentales.

Syncomp 15

Tipo: Antídoto **Fuerza: +1**
Dificultad: 13 **Precio: 650**
Duración: 1D6+1 turnos

Syncomp es un antídoto para venenos de amplio espectro, usado para tratar nervios y biotoxinas. Se reducen los REF a la velocidad de 1 pto. por dosis.

Speedheal

Tipo: Droga curativa **Fuerza: +2**
Dificultad: 33 **Precio: 1.650**
Duración: 1D6+1 horas

Speedheal (descrito en la pag. 117) está diseñado para mejorar el proceso curativo natural. Los efectos secundarios reducen los REF en 1D6/3 durante 1 semana despues de su uso.

Boost
Tipo: Potenciador de INT Fuerza: +4
Dificultad: 12 Precio: 650
Duración: 1D6+1 horas
Incrementa la INT en +1 durante un periodo de 2 a 7 horas. Un adicto ha conseguido tolerancia total, su INT ya no aumenta más y debe consumir más Boost cada 12 horas o ser víctima de horribles ataques y alucinaciones.

Cristal Azul
Tipo: Alucinógeno Fuerza: +1
Dificultad: 18 Precio: 900
Duración: 1D6+1 minutos
Cristal Azul fue desarrollado originalmente como arma biológica. Bajo stress, tendrás 3 posibilidades entre 10 de "apagarte", y quedarte mirando sin comprender esos bonitos colores en tu mente (reduce la INT en 1 por dosis). Tira 1D10 y reza.

Smash
Tipo: Eufórica
Fuerza: +1
Dificultad: 2
Precio: 100 cada paquete de 6
Duración: 1D6+1 minutos
Smash es la respuesta del año 2020 al alcohol. Es amarillo, espumoso y viene en latas. Te vuelve despreocupado, feliz y dispuesto para la juerga. El problema es que, cuando desaparece, su componente de adicción psicológica te vuelve suicida. Si fallas una tirada de salvación contra Adicción, te sumerges en una catatonia total; una débil y balbuceante bola de sufrimiento (un objetivo perfecto para algún pandillero en busca de unas monedas).

Endorfina
Tipo: Supresor de dolor Fuerza: +2
Dificultad: 5 Precio: 250
Duración: 1D6+1 turnos
Diseñada como droga de combate y calmante. Las endorfinas reducen el dolor y los efectos del stress. La Endorfina te permiten reducir los efectos del shock o la conmoción. La endorfina también tiene una grave precio en daño en el sistema nervioso. Cada vez que utilices endorfina, tira 1D10 adicional. Si sacas 1, has perdido 1 punto de REF, permanentemente.

Encaje Negro
Tipo: Supresor de dolor Fuerza: +3
Dificultad: 13 Precio: 650
Duración: 1D6+1 horas
Una versión muy poderosa de la Endorfina que produce euforia, una subida de adrenalina e invulnerabilidad al dolor. Tu FRI sube en 2 y eres resistente a los efectos del aturdimiento o el shock. El Encaje Negro es mortal. Sus usuarios se vuelven máquinas de matar sin miedo (exactamente lo que buscaban sus diseñadores militares). Si fallas tu tirada de salvación contra Adicción (una tirada de 1D10 más alta que tu TCO) tira 1D6 adicional y resta el resultado de tu EMP. Trata el resultado como si se produjera por ciberpsicosis. Si traspasas la línea, lo sentimos. Hazte otro personaje.

Recuerda: Las drogas son peligrosas. Líate con ellas y probablemente matarás tu personaje. O al menos lo dañarás irreparablemente. La elección es tuya. Exactamente como en la vida real.

Las drogas son una estupenda manera de conseguir que haya gente disparándose en las calles con muchísimas armas automáticas; el McGuffin perfecto para una aventura dura y sucia.

Crea tus Drogas

Aunque las drogas son un mal asunto, son un tema importante del genero Cyberpunk. Es razonable que antes o despues Árbitros (o jugadores) emprendedores puedan querer desencadenar sus propios horrores bioquímicos por el mundo. Como podía decirte cualquier fan de *"Corrupción en Miami"* las drogas son una estupenda manera de conseguir que haya gente disparándose en las calles con muchísimas armas automáticas; en breve, el "McGuffin" perfecto para una aventura sucia y dura.

Las drogas que se dan aquí son sólo ejemplos; sería una buena idea de los Árbitros fabricar más drogas nuevas antes de meter a los jugadores en el juego. La fabricación de drogas requiere una tirada de *Farmacia* contra la DIFICULTAD de fabricar la droga. Para determinar este valor, primero debes mirar la Tabla de Efectos que viene a continuación y elegir qué efectos quieres que tenga la droga. Suma los valores totales de DIFICULTAD para conseguir la Dificultad Base de esa droga.

"Él dijo: 'Me van a llegar esta noche más de 1.500 unidades de clorometafeno con la Banda de Salazar. Quiero que alguien lo proteja. Protégelo y te haré participar del negocio con un 10% de las ventas'."

"Así que dije 'No', le volé la cabeza de un tiro, y mandé los datos de la entrega a la policia."

"Mi hermana murió de una sobredosis, y soy un poco quisquilloso con los traficantes de drogas..."

– Desconocido

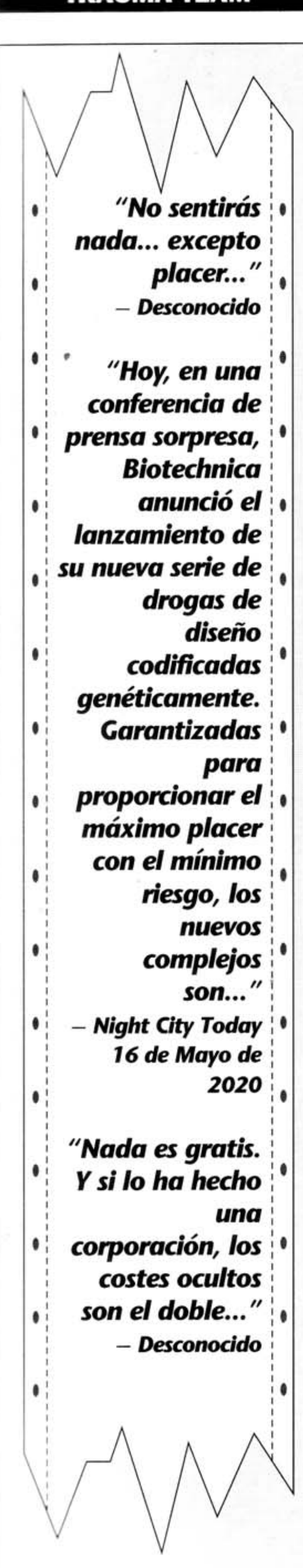


TABLA DE EFECTOS

DIF	EFECTO
15	Sube los REF en una cantidad igual a la Fuerza de la droga
15	Sube la INT en una cantidad igual a la Fuerza de la droga
15	Sube la FRI en una cantidad igual a la Fuerza de la droga
15	Mejora la Percepción (suma la Fuerza a las Tiradas de Advertir/Notar)
15	Sube la velocidad de curación en 1 pto. por cada pto. de Fuerza
15	Antídoto (+1 a la Tirada de Salvación por cada pto. de Fuerza)
10	Mejora la Resistencia (se suma la Fuerza a la Tirada de Resistencia)
10	Analgésico (suma la Fuerza a la Tirada de Salvación contra Aturdimiento)
5	Depresores (resta la Fuerza a Advertir)
5	Eufóricos (te hacen sentir bien)
10	Alucinógenos (te hacen ver cosas)
10	Reducir Conmoción (suma la Fuerza a las Tiradas de Salvación contra Aturdimiento)
5	Soporífero (resta la Fuerza para Tiradas de Salvación contra sueño)
10	Afrodisíaco (resta la Fuerza para resistir de Seducción)
10	Anticonceptivo (Masculino o Femenino)
10	Antibiótico (suma la Fuerza a las Tiradas de Salvación contra Enfermedad)

Fuerza

La fuerza es el nivel de potencia de la droga. Cuanto más alta sea la Fuerza de una droga, más grande será el efecto potenciador o disminuidor sobre el cuerpo. La Fuerza de las drogas va de 1 a 3. Suma la Fuerza de la droga a su Dificultad Base.

Efectos Secundarios

Puedes bajar el precio de una droga comprando **efectos secundarios**. Se trata de efectos perjudiciales que equilibran el lado benéfico de la droga (por ejemplo, si la cocaína no fuese psicológicamente adictiva y no causara ilusiones, sería todo lo que Sigmund Freud pensaba que sería). Nunca puedes bajar la Dificultad de una droga por debajo de 2.

Adicción psicológica (-8 ptos.): El personaje es adicto psicológicamente y debe conseguir una tirada más baja que su FRI cada hora que pase desde la última dosis de la droga. Si falla, sufre una ansiedad extrema, miedo y depresión; se siente impelido a encontrar más droga y no puede hacer otra cosa. Superar la adicción necesita una tirada de Resistencia MUY DIFÍCIL, y dura lo que decida el Árbitro.

Adicción Fisiológica (-10 ptos.): El personaje es adicto fisiológicamente, y debe tirar cada hora que pase de la última dosis y conseguir un valor por debajo de su TCO. Si falla, sufrirá un intenso dolor y recibirá 2D6 de daño hasta que resista el hábito (una tirada de Resistencia MUY DIFÍCIL), que puede durar lo que el Árbitro decida.

Muerte (-15 ptos.): La droga tiene un componente letal que puede matar al ignorante. Cada vez que se tome la droga, debe hacerse una Tirada de Salvación contra Muerte, modificando el Número de Salvación del personaje restando la fuerza de la droga menos 1.

Reducir los REF (-5 ptos.): La droga reduce los REF a la velocidad de un punto por dosis durante la duración de la dosis. Si se toma una dosis antes de que la duración de la otra desaparezca, la penalización a los REF es acumulativa.

Reducir los INT (-5 ptos.): La droga reduce la INT a razón de un punto por dosis durante la duración de la dosis. Si se toma una dosis antes de que la otra desaparezca, la penalización a la INT es acumulativa.

Temblores (-2 ptos.): La droga causa dolorosos temblores en las manos y la cara (-2 a los REF).

Alucinaciones (-5 ptos.): La droga causa alucinaciones (colores, voces, formas extrañas). El personaje es virtualmente incapaz de actuar con normalidad. Si escoges esto como efecto secundario para un alucinógeno, que el personaje tenga siempre un "mal viaje" depende totalmente del sádico criterio del Árbitro. Estás Avisado.

Paranoia (-3 ptos.): El personaje es victima de ilusiones paranoicas; piensa que "ellos" están tras él, etc (a pesar de que, en *Cyberpunk*, esto no sea del todo falso). El personaje debe dejarlo todo y dedicar sus acciones a defenderse de "ellos". El Árbitro decidirá quiénes son "ellos".

Ilusiones (-5 ptos.): El personaje está sujeto a fuertes ilusiones; piensa que cosas inciertas son reales, que los alienígenas le hablan, etc. El PJ debe dejarlo todo y dedicar todas sus acciones hacia el mantenimiento de su ilusión. Lo cual, de nuevo, lo decide el Árbitro.



JERINGA HIPODÉRMICA DE AIRE COMPRIMIDO

También conocida como "Bones McCoy", se utiliza para administrar diversas drogas.

Esterilidad (-8 ptos.): La droga tiene un 30% de provocar esterilidad permanente.

Cancerígeno (-10 ptos.): La droga causa cáncer (3 posibilidades entre 10). Si se desarrolla el cáncer, el personaje recibirá 1 punto de daño permanente a menos que sea efectiva una cura (una tirada de Técnica Médica MUY DIFÍCIL) o morirá.

Furia Psicótica (-10 ptos.): La droga hace que el personaje se precipite en una furia psicótica, y ataque a cualquiera que se encuentre a su alcance.

Comportamiento Agresivo (-12 ptos.): La droga causa que el personaje se vuelva irritable y agresivo. Tiene 5 posibilidades entre 10 de enzarzarse en una pelea con la persona más cercana a él.

Miedo Irracional (-12 ptos.): La droga hace que el personaje tenga miedo de cualquier cosa. Debe dejarlo todo y se encoge aterrorizado casi catatónico hasta que desaparezca el efecto de la droga.

Degeneración Nerviosa (-15 ptos.): La droga produce graves daños nerviosos (-2 de REF permanentemente).

Duración

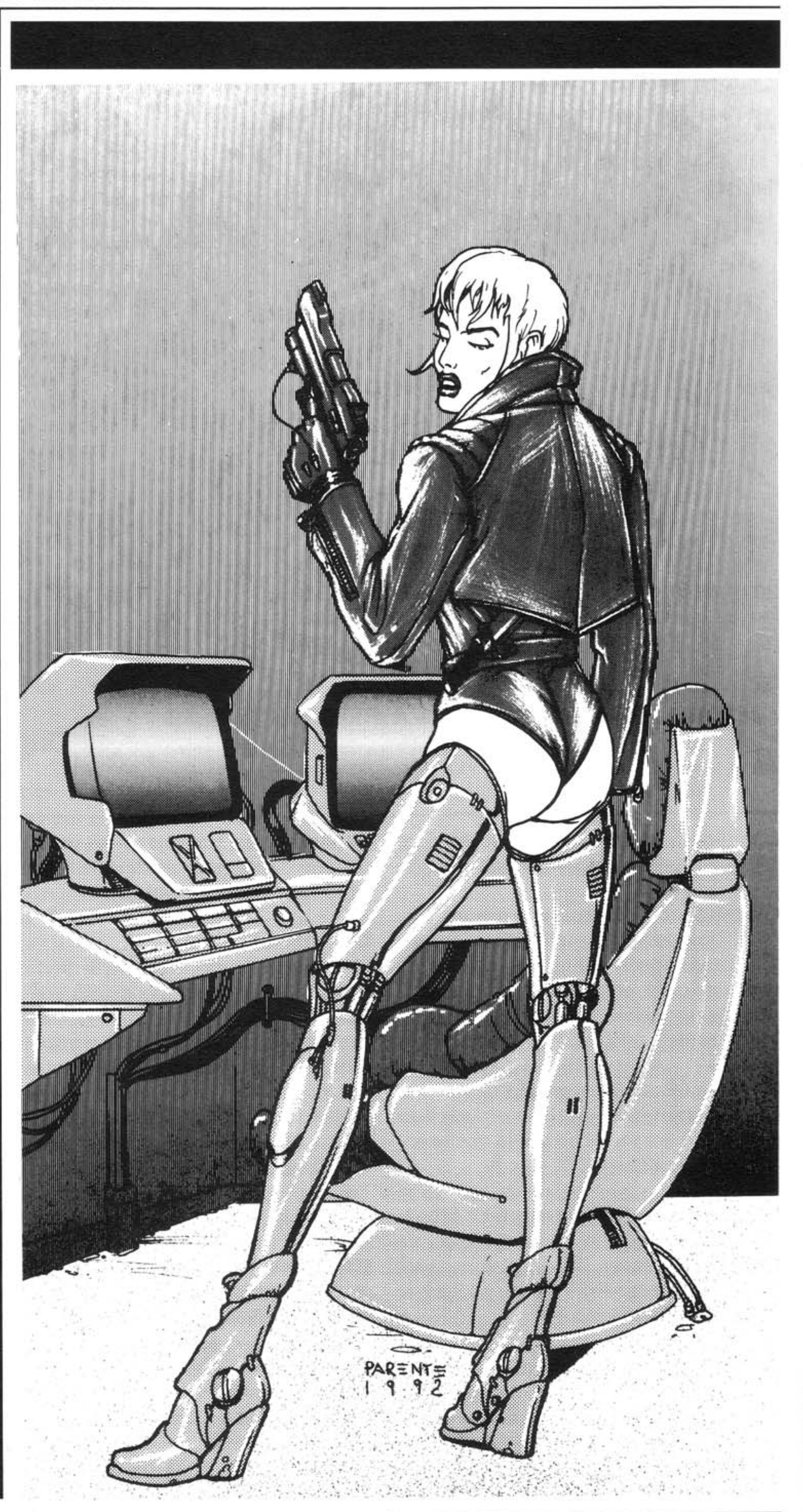
La duración de una droga varía de dosis a dosis, situación a situación. Cuando se consuma una droga, tira 1D6+1 para determinar la cantidad total de tiempo que la droga permanece activa en el sistema:

1D6+1 turnos x1
1D6+1 minutos x2
1D6+1 horas x3

Consulta la tabla anterior y multiplica la DIFICULTAD total (BASE + FUERZA - EFECTOS SECUNDARIOS) por el modificador correspondiente por la duración para determinar la Dificultad final de crear la droga.

Precio

El precio por dosis se determina multiplicando el nivel de Dificultad de la droga por 25 ed. *Ejemplo: la Sindementafilina tiene una Dificultad de 26. Su precio en la calle sería de 650 ed. por dosis.*


PARENTE
1992

CAPÍTULO

10 NETRUNNER

Fijas el último conector, asegurándote de que las conexiones de las muñecas estén ajustadas. Aprietas el botón "GO" (conectar). Instantáneamente, tu mente se llena con la estática gris y blanca de la caída hacia "ON LINE" (conectado). Luego, con una sensación enfermiza de caída, te lanzas a la velocidad de un rayo a un laberinto de siluetas de neón y líneas cuadriculadas giratorias.

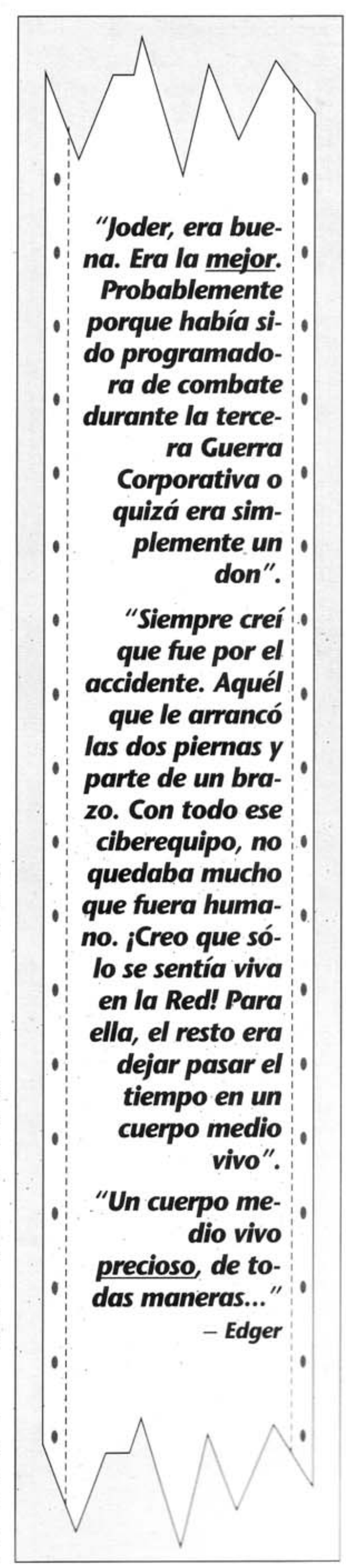
Estás en la Red.

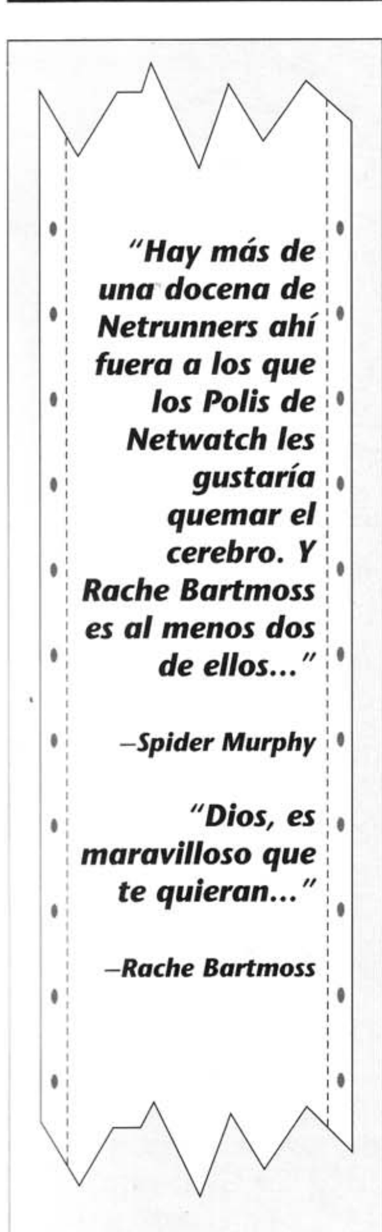
La Red es una gran red de telecomunicaciones que une a todos los ordenadores y teléfonos del mundo. Se compone de conexiones por radio, teléfono y teléfonos celulares, con transmisores de microondas que lanzan información a la órbita terrestre y aún más allá. En los últimos años del siglo XX, sólo se podía acceder a la Red mediante un ordenador, utilizando un dispositivo llamado módem para enviar y recibir información. Pero en el año 2020, se puede entrar a la Red directamente, utilizando tu propio cerebro, unos conectores interface y unos complicados programas que convierten la información del ordenador en conceptos perceptibles.

Los Netrunners

Los Netrunners son maestros de la informática al margen de la ley. Son la versión evolucionada de los hackers de finales del siglo XX. Los Netrunners se mueven a ambos lados de las complicadas y draconianas leyes relacionadas con los delitos informáticos en el mundo de *Cyberpunk*. Son vaqueros informáticos que juegan duro, y literalmente ponen su vida en sus manos cuando hacen frente a las poderosas fortalezas de datos y a los programas anti-intrusos que las guardan. El desafío definitivo entre el Hombre y la Máquina.

Algunos lo hacen por la gloria, pero la mayoría viajan por la Red por dinero. En cada ordenador conectado a la Red hay información. Parte de dicha información es trivial e inútil, como listas de recetas o notas, pero gran parte de la información es in-





creíblemente valiosa. Planes para nuevos negocios. Información confidencial sobre stocks. Proyectos secretos. Informes sobre chantajes. Software de última hora. Dinero que puedes transferir electrónicamente a tus propias cuentas bancarias. La fórmula de la Coca Cola Classic. Aunque no puedas utilizar directamente aquello que encuentres, puedes vendérselo a un Arreglador que a su vez se lo venderá a alguien que sepa qué hacer con ello.

Otro motivo por el que se entra en la Red es para servir de apoyo a otros equipos de *Cyberpunks*. Si necesitas introducir a alguien en una instalación de alta seguridad, la computadora del edificio puede tener mapas de todo el lugar. Una vez dentro, puedes utilizar esa misma computadora para traspasar los sistemas de seguridad, abrir puertas controladas por ordenador e incluso espiar a través de las cámaras y puestos de observación dirigidos por ordenador. La mayoría de los Equipos de Mercenarios que se dedican a trabajos peligrosos tienen al menos un Netrunner en nómina para recopilar información sobre zonas seguras y obstáculos para el plan de combate. Las Corporaciones también contratan Netrunners para proteger sus sistemas informáticos y hacer su propio espionaje industrial.

"Una raza alienígena podría infiltrarse en la Red a través del espacio. Algunos vaqueros creen que de hecho ya ha ocurrido... Bueno, yo tengo mis dudas... Pero llevo un láser, por si acaso."
–Edger

Las leyes del siglo XXI son extremadamente duras con el crimen informático. La mayoría de las agencias gubernamentales pueden utilizar cualquier método a su alcance para eliminar a los intrusos. Las Corporaciones siguen la misma línea (excepto con sus Netrunners protegidos). Sin necesidad de recurrir a los programas "negros", sumamente ilegales, la ley permite a las autoridades corporativas localizar y detener a los intrusos en el acto. Unas duras condenas de prisión y una posible lobotomía son sólo algunos ejemplos de lo que le espera a un delicuente informático.

Pero tú no estás planeando que te cojan, ¿verdad?

La Geografía de la Red

La Red es básicamente un gran "Espacio Potencial" creado mediante la interconexión de líneas telefónicas y cables de fibra óptica. Los "Algoritmos de Transformación de Ihara-Grubb" que controlan la realidad virtual de la Red generan el espacio en forma de "estructuras de alambre" con siluetas y cuadrículas. Las zonas con líneas de alta impedancia (líneas antiguas, transmisiones con interferencias) aparecen como "montañas", mientras que las áreas con líneas de baja impedancia aparecen como llanuras y valles. Los sistemas de ordenadores individuales aparecen como ICONOS o estructuras formadas por millones de diminutas "unidades" de luz y color, las cuales, al igual que las imágenes de vídeo o las fotografías, sólo pueden distinguirse individualmente examinándolas muy de cerca.

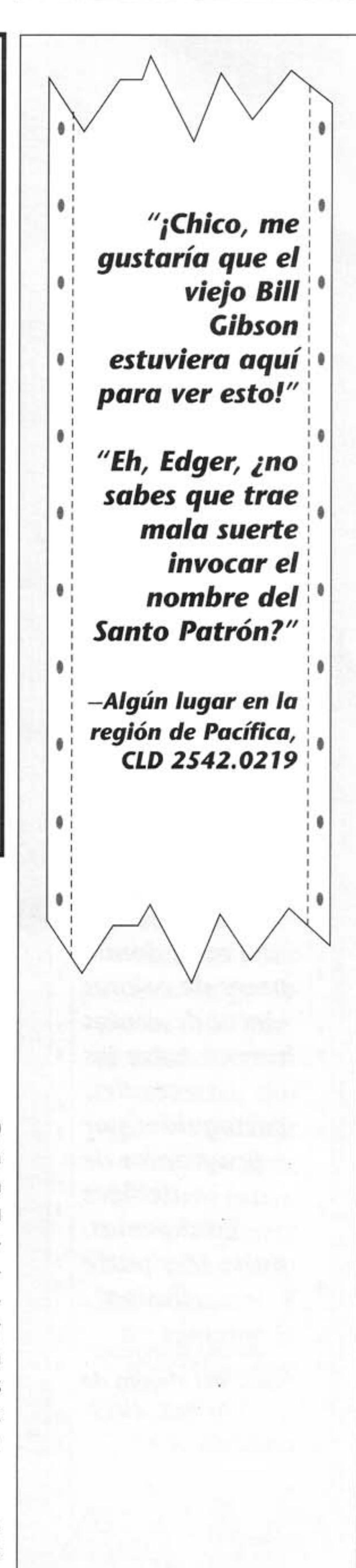
Para simplificar la "navegación" por el Espacio de la Red, las líneas de comunicación de la Red se representan como cuadrículas blanquiazules sin fin. Cuando tiene que localizarse una línea, el programa en el ciberterminal del Netrunner localiza la línea o el punto de acceso, y la identifica con una luz roja brillante.

Las Transformaciones de Ihara-Grubb también están diseñadas para situar la posición relativa de un sistema en el espacio real, en relación al Espacio de la Red contiguo a él. Por ejemplo, una computadora que esté en un piso alto de un rascacielos aparecerá como un icono a gran altura en el Espacio de la Red. Un sistema subterráneo se ubicará aproximadamente en un plano del Espacio de la Red similar al nivel del subsuelo en la realidad exterior (o Espacio Real). Ambos sistemas pueden encontrarse en una posición del Espacio de la Red análoga a sus lugares reales dentro de sus subcuadrículas individuales. Un sistema móvil viajará a través de las cuadrículas que son paralelas a su trayectoria en el Espacio Real.

Cualquier lugar en el que se pueda encender y conectar un ordenador a la Red es una extensión de la misma dentro de este Universo. La Red es potencialmente infinita; si puedes conectar un ordenador en es-



Ciberterminal Kirama LPD-12
Velocidad: +3
Memoria: 20 UM
Puede funcionar como uno celular.
8.025 ed.



ta telaraña de comunicaciones, crearás automáticamente una nueva sección de la Red alrededor de ese ordenador. Así pues, constantemente se crean nuevas áreas, según se conectan y entran en la Red más computadoras .

En teoría, podrías abrir una conexión por radio en una sonda espacial y así extender la Red hacia el espacio profundo. Pero se tardaría muuuucho tiempo en llegar a esa zona del Espacio de la Red, y sería eterno hacer operaciones allí. Ihara y Grubb postularon que una raza alienígena con mucho poder y conocimientos de la ciencia informática de la Tierra podría engancharse a la Red atravesando distancias interestelares. Pero seguramente no harían eso; la mejor solución sería establecer un contacto con un satélite en órbita de la tierra, "bajar" una copia de la Inteligencia Artificial Alienígena a la Red, y luego moverse libremente por ella.

De hecho, algunos Netrunners afirman que esto ya ha ocurrido.

Las Islas de la Red

La Gente, los Lugares y las Cosas en el Espacio de la Red

Las Regiones

Las regiones (también llamados "reinos") son grandes áreas en el mapamundi de la Red (Como Atlantis, al sur de la cuenca Atlántica Africana). Se las designa según su nombre. Una Región es una zona vagamente definida, con límites bastante móviles. Constantemente aparecen nuevas regiones y las fronteras cambian sin parar según se mueve la realidad de la Red. Una región no es realmente un lugar; tan sólo es una definición a grosso modo de una zona donde algunos grupos o gobiernos tienen casi todo el control. Las Regiones son:

Atlantis: Es el segundo reino más grande y se extiende desde Centro y Sudamérica hasta la costa Oeste de Africa. La región está controlada fundamentalmente por la Federación Centroamericana y sus corporaciones aliadas. Las ciuda-

"Pacífica... Islas flotantes de luz, tapadas con palmeras fractales de neón verde. Todo flota sobre un océano brillante, como salido de un sueño tropical".

"Han configurado la construcción del agua virtual de modo que puedes verlo todo hasta el mismo fondo del mar, donde peces de colores incandescentes bucean entre los corales, perseguidos por programas de delfines inteligentes, parte IA y parte ilusión".

—Rache Bartmoss. Guía del viajero de la Red, 2019.

des son Ciudad de México, Panamá, Bogotá, La Habana, Río de Janeiro, Buenos Aires, Dakar y Asunción. Atlantis es una región con poco control, con un gran mercado negro, sobre todo en Panamá.

Rustbelt: Esta región abarca la parte central y este de los EE.UU. Las ciudades principales son la Megalópolis Nueva York/BosWash, Chicago-Grandes Lagos, Atlanta-CityCore, Nueva Orleans y St. Louis. Esta región es una dictadura absoluta controlada por un triunvirato formado por NetWatch (la organización mundial de seguridad de la Red), el gobierno provisional de los EE.UU., y el consorcio del Mercado Europeo. Los sistemas están muy vigilados y el crimen informático se trata con una ferocidad brutal.

Olimpia: La región cubre gran parte del Sudoeste y zona Oeste de los EE.UU. Está dominada por NetWatch y el gobierno provisional de los EE.UU. Las ciudades están bajo el control de la corporación más importante de cada zona. Así, tenemos Denver (Orbital Air), Salt Lake City (Militech), Megalópolis de Dallas/Houston (WorldSat) y Alburquerque (Militech). La gran parte del tráfico en estas zonas es de tipo corporativo, con muchas zonas de BBSs y servicios de noticias repartidos por todo el Reino.

Pacífica: Es la mayor región de todas. Abarca la Costa Oeste de Norteamérica y se extiende por la mayor parte de la cuenca del Pacífico. Como Olimpia, está dirigida por NetWatch y el gobierno provisional de los EE.UU. hasta la frontera de la zona de Hawai; a partir de aquí existe un reparto a cuatro entre NetWatch, el gobierno provisional de los EE.UU., Arasaka Ltd y la Federación por la Prosperidad del Lejano Oriente. En los EE.UU., cada zona está controlada por las corporaciones más potentes de la ciudad: Night City (Arasaka), San Francisco (EBM), Los Ángeles (Petrochem), Seattle (Arasaka). En estas ciudades, el control es relativamente laxo. Al cruzar la cuenca del Pacífico, el control es mayor, ya que Arasaka aprieta su presa.

Tokio Chiba: Esta es una región muy pequeña que abarca el archipiélago japonés, más concretamente Tokio, Osaka y Yokohama. Chiba es el centro de operaciones de un buen número de zaibatsus muy poderosos, incluyendo a Mitzubishi-Dai, Matsushima-Kiroshiu y, por supuesto, Arasaka. Sin embargo, y debido a las constantes guerras entre zaibatsus, no hay ninguna megacorporación que ostente el control, lo que hace de este reino un terreno sembrado para el intercambio de información y de espionaje corporativo en la Red.

Afrikani: Este reino llega desde la frontera de Atlantis hasta Oriente Medio y Madagascar, pasando por toda África. Las ciudades de la Red más importantes son Addis Abeba, Zanzíbar, El Cairo, Argel, Nairobi, Mozambique y Alejandría. Con las excepciones de Nairobi y El Cairo (que están bajo el firme control de Orbital Air), el resto de Afrikani es un caótico desierto de sistemas anticuados, alianzas frágiles y fanáticos. Se recomienda tener precaución.

EuroTeatro: El más poderoso de los reinos. El EuroTeatro está controlado por las Eurocorporaciones. Las ciudades de la Red son Londres, París, Berlín, Frankfurt, Munich, Zúrich, Amsterdam, Roma, Madrid y Estocolmo. Las tres Eurocorporaciones más importantes de cada ciudad trabajan en cooperación con NetWatch para mantener la seguridad. En la Red del EuroTeatro predomina el tráfico corporativo; existen unos pocos sistemas privados y la mayoría de los Netrunners independientes ya son bien conocidos y están registrados por NetWatch. El EuroTeatro es un buen lugar para hacer negocios, conferencias en la Red y otras transacciones legales. Es un sitio muy, muy malo para cometer un delito informático.

SovSpace: Esta región se encuentra entre las fronteras de las Repúblicas soviéticas y los países del Este de Europa. Las ciudades del Espacio de la Red son Moscú, Leningrado, Varsovia, Kiev, Budapest, Viena y Praga. La URSS mantiene control total sobre esta región, control que va pasando gradualmente a las manos de NetWatch y la CEE según nos acercamos a Polonia. En SovSpace los sistemas son más bien primitivos y lentos y están equipados con algunos programas mortales en vez de con métodos sofisticados de defensa. Los Netrunners del Este de Europa van desde simples hackers hasta los más atrevidos vaqueros de todo el Espacio de la Red (al fin y al cabo, no tienen nada que perder). Por toda la región abunda el espionaje, el comercio de información y las insignificantes escaramuzas de grupúsculos políticos movidos por intereses económicos. Un buen sitio para vender información si no te importa que te paguen con moneda devaluada.

Orbitsville: Es, potencialmente, la región más extensa, ya que abarca las orbitas cercanas a la Tierra. Orbitsville es un buen sitio para encontrarte con gente, cotillear y, en general, pasar un buen rato. La seguridad es prácticamente nula. Orbitsville está controlada por corporaciones orbitales y la ESA (que tiene su propia versión de NetWatch). No hay demasiado tráfico con la superficie terrestre, ya que el tiempo de retardo orbital hace del Netrunning desde la superficie una tarea engorrosa. Hay mucho tráfico local, ya que cada instalación y colonia espacial está enganchada al constante flujo de información. Las transacciones son poco importantes: intercambio de materias primas, medicinas, aire, comida, agua y chismorreos.

Conexiones a Larga Distancia

Las conexiones a larga distancia (CLD) permiten la transmisión instantánea entre ciudades. La Corporación Mundial de Comunicaciones INTERNET posee la mayoría de las CLDs disponibles como parte de sus servicios de larga distancia, pero muchas de las corporaciones más grandes tienen CLDs privadas que funcionan entre sus oficinas.

Para usar una CLD se necesita una clave (normalmente, el código de acceso a la Red del Netrunner, que se usa para las facturas). Sin embargo, el programa adecuado puede engañar a INTERNET y convencerla de que la llamada es local, o de que no se hizo.

Espacio Virgen

El movimiento entre las CLDs se suele hacer por medio conexiones up/down. Se salta casi todo el espacio físico, y éste suele ser territorio desconocido. Además, el encendido de computadoras individuales puede crear áreas independientes no conectadas directamente a la Red. Las distancias entre dos lugares físicos de la Red (como San Francisco y Night City) se denominan espacios vírgenes. La teoría del espacio virgen fue postulada en el 2004 por J.A.Grubb, un diseñador de videojuegos y hacker ocasional, que lo concibió como una vasta zona de realidad inactiva, latente, que podría llegar a existir cuando algún ordenador se conectara a la Red. Sin las transmisiones up/down, esta zona estaría aislada del tráfico principal de la Red, y sería accesible sólo para aquéllos que desearan "caminar" por la ruta difícil.

La leyenda de los Netrunners dice que probablemente "algo" habita el espacio virgen: IA's solitarias, inteligencias alienígenas, seres que tendrían sus propias ciudades virtuales que sólo aparecerían en ciertas circunstancias cuando ocasionalmente abrieran un circuito up/down a la Red. Algo así como una isla remota en los Mares del Sur que es desconocida e inaccesible, hasta que se manda una canoa a la civilización más cercana. Si a los nativos no les gustara la naturaleza de esta civilización, disfrazarían su propia naturaleza y seguramente decidirían permanecer en el anonimato durante siglos.

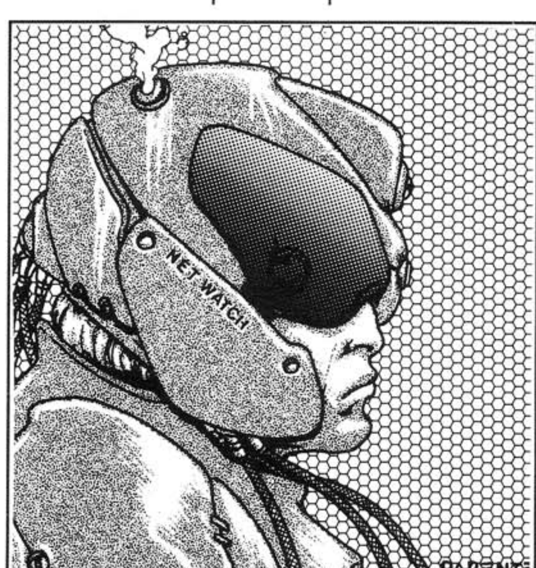
NetWatch

NetWatch es una organización policial creada para patrullar por la Red en busca de actividades ilegales. Los gobiernos, las corporaciones e incluso algunos grandes grupos aportan capital, equipo y sus mejores Netrunners a la organización NetWatch. Los NetCops (la pasma) están equipados con software muy potente y pueden desplazarse por la Red a su antojo, patrullando una zona concreta que puede abarcar una ciudad, una Región o incluso un continente.

Los NetCops (los Lobos, las Comadrejas, los Hombres de Hielo) cuentan con potentes programas de rastreo, así como con programas de "detención" que pueden bloquear un ciberterminal con un bucle sin fin, y así mantener congelado al Netrunner, incapaz de desconectarse hasta que sea liberado. El objetivo de los NetCops es detener y encarcelar, y se sabe que utilizan programas "negros" que matan o mutilan a sus enemigos.

Las BBSs

Una BBS es una Base de Datos donde los Runners pueden encontrarse para intercambiar información, charlar, cambiar programas, etc. Las BBS suelen estar muy protegidas y escondidas en alguna parte. Para entrar, se necesita una contraseña o un complejo mensaje codificado. Una vez dentro, el usuario de la BBS encuentra una serie de "áreas" o "clubes" diseñados para diferentes propósitos. Estos clubes se crean normalmente alrededor de algún tema representado mediante realidad virtual. Por ejemplo, el BBS *"Club de Caza"* de Denver es una elaborada estructura de realidad virtual de un viejo caserón inglés con sus sirvientes, su salón e incluso un campo de croquet.



"Netwatch se creó como parte de un acuerdo unilateral dentro del tratado de la ONU. Tiene poderes para proteger y servir a la ley y a los ciudadanos de la Red Mundial de Comunicaciones..."

–La Historia de Netwatch
Una producción DMS

"Netwatch. Un puñado de gorilas con ciberterminales a los que les gusta tratar a la gente brutalmente. A nosotros nos gusta conducir a los Hombres de Hielo hasta las regiones desérticas de la Red y freírles. Y no sólo por lo divertido que es...".

–Rache Bartmoss

"Mi primer terminal fue un antiguo Hitachi-Radio Shack. Tenía un teclado con un monitor de fósforo verde, y era más lento que un congresista aprobando presupuestos. Lo primero que hice fue utilizarlo para entrar en la oficina de ventas de Zetatech y autoenviarme un pedido para un nuevo Parraline 5750A. Ese terminal lo tenía todo: velocidad, potencia, memoria. Estaba emocionado...

"Pero todavía conservo el viejo Hitachi-RS 95, sólo por si las moscas. Nunca se sabe."

–Spider Murphy

Equipo de la Red

Interfaces

La mente humana no puede asimilar una cadena de datos más allá de lo que puede "ver" un electrón. Necesita un modo de interpretar la información que llegue como algo con significado completo. Por ello los Netrunners utilizan un programa de interface (una versión superavanzada de los primitivos sistemas de realidad virtual de los 90) que les interpreta la información. El interface intercepta la información que llega al ciberterminal y lo traduce a algo inteligible, y luego pasa esa información a los ojos y oídos del Netrunner. El mundo que se percibe a través del interface es real, porque llega directamente a sus sentidos.

Pero ¿por qué meterse en todo este follón para crear los interfaces? ¿Por qué no usar un teclado como el resto del mundo? En parte, por lo divertido que resulta. Pero además, un interface realista y peligroso le proporciona al Netrunner una ventaja adicional. Le mantiene alerta, sumergido e interesado en su entorno. Después de todo, ¿ante qué reaccionarías antes: a la palabra Demonio que apareciera frente a ti, o a un monstruo de cinco toneladas, vivito y coleando, que lanzara una cortina de fuego sobre tu cabeza?.

Puedes apostar.

La Segunda Generación

Los primeros interfaces eran artesanales; se dedicaron millones de horas de programación, año tras año, para crear realidades aproximadas e interesantes que posibilitaran el Netrunning, mediante la utilización de sofisticados programas de inteligencia artificial y generación aleatoria de escenarios. Estos programas funcionaban con un ancho de banda muy pequeño, que no podían transportar mucha más información que uno de esos modems anticuados de los 90. Además de esta limitación, estos programas eran incapaces de proporcionar al Netrunner una idea de su posición en el mundo real más allá de la pantalla del ordenador.

Más tarde, en el 2014, los magos de la Red lograron un importantísimo avance: los Algoritmos de Transformación de Ihara-Grubb. Las Transformaciones de Ihara-Grubb permitieron a los ciberterminales ubicarse en la Red en relación a sus coordenadas en el Espacio Real y, a continuación, generar un modelo gráfico que pudiera ser captado por un programa interface. El resultado podría utilizarse como ayuda para la navegación por la Red, y para obtener una sensación de espacio y tiempo imposible con los anteriores diseños.

Los ICONOS

Otra de las ventajas de las Transformaciones Ihara-Grubb es que permiten traducir la señal de tu ciberterminal en una representación visible en la Red. Esta representación de ti mismo se conoce como tu **ICONO**.

Casi todas las cosas en la Red tienen algún tipo de ICONO; y aunque no esté especificado, las fórmulas Ihara-Grubb crearán una forma poligonal para representarlo. Tu ICONO es tu símbolo personal; es aquello a lo que los otros Netrunners hablarán y se dirigirán cuando se encuentren contigo en el Espacio de la Red. Tu ICONO puede tener el aspecto que tú quieras: un tecnoguerrero blindado, una criatura fantástica, una forma extraña o un logo. Incluso tú mismo. Puedes cambiar tu ICONO cada vez que entres en la Red. También puedes camuflar tu ICONO con programas especiales de sigilo y evasión. Elegir tu ICONO es una de las primeras cosas que harás cuando te conectes. Asegúrate de que lleve la marca de tu estilo personal.

Conectores interface

Entonces, ¿qué mas necesitas para entrar en la Red aparte de una cabeza fría y un interface "caliente"? Enchufarte al vasto megaverso de la Red requiere dos importantes piezas adicionales de hardware.

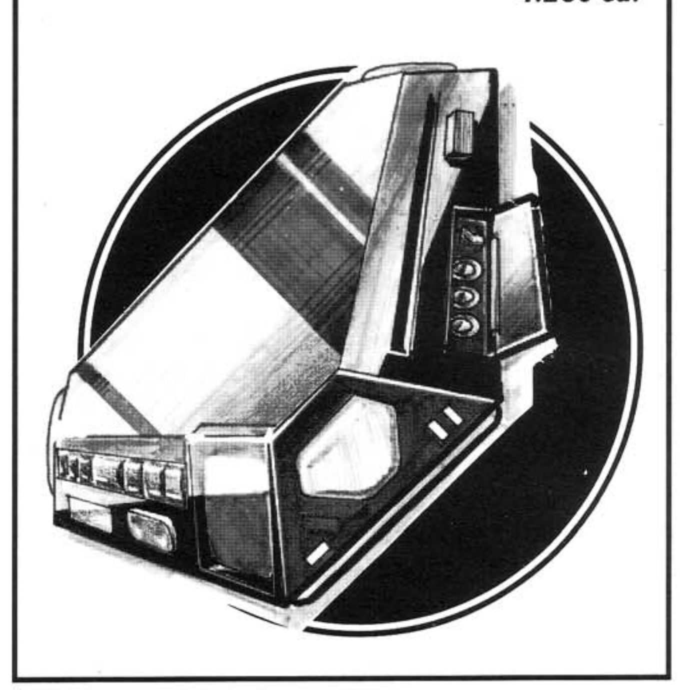
La primera es un conjunto de "enchufes" neuronales. Los conectores interface son eso mismo: enchufes de plástico insertados en las muñecas, las sienes o la base del cuello del Netrunner, para conectar a un cibermódem con cables (tal y como se describe en *Meter lo Cyber en el Punk*, pág. 81-82).

Pero también puedes conectarte sin enchufes; lo único que necesitas son unos **electrodos** (pág. 134). Son electrodos autoadhesivos que recogen las señales neuronales por la inductancia de la piel. Son más lentos que los conectores interface (-2 en los REF cuando estés en la Red), pero son más baratos y no tienen coste de humanidad.

Y también necesitas un **ciberterminal.**

SGI Technologies "Elysia"

Velocidad: +3
CPU: 1
Memoria: 20
Muros de Datos: +5
Opciones: Teclado, Videomonitor de 3 x 4 m, 8 puertos para electrodos, lector de chips, portátil.
4.260 ed.





Zetatech Parraline 5750

Velocidad: +2
CPU: 1
Memoria: 10
Muros de Datos: +4
Opciones: Teclado, Videomonitor de 2 x 3 m, lector de chips.
Unos 3.600 ed.

Ciberterminales

El ciberterminal estándar viene a ser del tamaño de un libro de bolsillo, de plástico y pesa aproximadamente medio kilo. Cuenta con seis puertos de entrada para añadir expansiones, así como con seis de salida para conectar a otras personas (el propietario, de cualquier modo, es el único que puede controlarlo; los demás son sólo pasajeros).

Éste es el terminal con el que todos comienzan su carrera como Netrunners. Los precios van desde los 500$, para los usados, hasta los 1000$, para los nuevos. Tu Árbitro puede tener un pequeño detalle, proporcionándole a tu personaje un terminal usado barato.

Por un precio, por supuesto...

La mayoría de los ciberterminales son modelos de mesa; estando conectado y ciego, un Netrunner no va a ir a muchos sitios, ¿verdad? Sin embargo, los avances tecnológicos han sacado al terminal de su mesa y lo han puesto en la Calle.

Terminales Portátiles: Tienen baterías internas recargables, que duran hasta cuatro horas (para recargar se necesita 1 hora por cada hora de energía). Todos los terminales de combate, en cibermiembro y celulares son de este tipo. Un terminal portátil cuesta unos 2000$.

Terminales en Cibermiembros: Son portátiles y tienen el tamaño de una cajetilla de tabaco. Se pueden instalar en un cibermiembro (los cables se insertan entre la extremidad y las líneas del teléfono). El mismo terminal inserta sus cables en el cuerpo junto con las conexiones de control de cibermiembro. Ver *Meter lo Cyber en el Punk*, pág. 90-91, para ver los precios.

Esta opción puede resultar bastante peligrosa: con el cableado dentro, es imposible que tus amigos se den cuenta de que te estás friendo, y puedan tirar de los cables. En vez de eso, sencillamente ardes.

AUTOESTOPISTAS

¡Espera! Puedes conectar tus experiencias a un monitor para que otros puedan mirar, o incluso enganchar a tus compañeros con electrodos para que puedan cabalgar contigo. Recuerda; tu habilidad de Interface es tu capacidad de controlar y visualizar— como en un viaje fantástico, los demás pueden ver al mago hacer magia, pero ellos no pueden hacerla. Con una conexión por electrodos puedes viajar, pero no puedes ejecutar software ni crear nada.

TERMINALES CELULARES

Son terminales muy caros que se implantan o se esconden en el cuerpo. A la vez que estás en un lugar, puedes conectarte inmediatamente a la Red.

Es una buena idea para los equipos, ya que permite al Netrunner moverse con el grupo. Un programa especial en el terminal ejecuta todas las funciones del Netrunner. Impide que se caiga, que babee, o que balbucee. El Netrunner puede incluso utilizar la voz mientras esté en la Red para describir lo que ve. Como las acciones de Netrunning suceden a la velocidad del pensamiento, tu Netrunner parecerá perderse durante unos segundos, y luego dirá: "Eh, he encontrado la puerta electrónica y ejecuto la utilidad *Doormaster Mark 5®* para abrirla." A continuación, se abre la puerta.

A menos que te metas en tareas importantes en la Red, todo lo que necesitas es conectar, ejecutar tu habilidad de LOCALIZAR SISTEMA REMOTO, tomar el control con la utilidad CONTROLAR SISTEMA REMOTO, hacer tu trabajo y volver. Sólamente cuando estés entrando en sistemas tendrás que quedarte en el sitio mucho tiempo y aburrir al resto del grupo.

Terminales de Combate: Están construidos con resistentes materiales compuestos de cerámica y acero, y pueden absorber impactos de bala e incluso colisiones de automóvil (CP=20). Casi todos los terminales de combate están diseñados como portátiles, y cuentan con cables adaptadores que les permiten conectarse a cualquier tipo de línea telefónica. Cuestan unos 3000 ed. cuando se encuentran (tarea de tipo DIFÍCIL).

Terminales Celulares: Son terminales portátiles diseñados para conectarse a un teléfono celular. Son muy eficaces dentro de las ciudades, pero inútiles en zonas rurales (la mayoría cuentan con conectores para puentear teléfonos normales). Los terminales celulares tienen una probabilidad del 25% de perder la conexión cuando se utilicen en un vehículo en movimiento; una tirada fallida sacará automáticamente al Netrunner de la Red. Pero es un pequeño precio a pagar por la gran movilidad que ofrecen los terminales celulares. Cada uno cuesta unos 4000$.

Cómo Mejorar tu Terminal

Un terminal estándar sólo tiene una memoria (soporta 10 unidades de memoria -UM-, o unos 10 programas), tiene una Velocidad de 0, y un Muro de Datos de Fuerza 2. Aunque esto no signifique ahora gran cosa para ti, cuando llegues al *Combate en la Red* (pág. 151) y a *Diseñar una Fortaleza de Datos* (pág. 154), querrás saber cómo potenciar tu terminal todo lo que puedas.

Memoria: Por 5000 ed. más, puedes conseguir memoria extra para tu terminal. Esto aumenta la capacidad de almacenamiento hasta 20 UM, el doble del espacio inicial.

Velocidad: Por 2000$ más, puedes aumentar la velocidad del terminal en un nivel, hasta un tope de 5. Esto puede llegar a ser un salvavidas, ya que la velocidad del terminal determina quién se mueve primero en un combate entre Netrunners. Y en este juego, el último en moverse está muerto.

Muros de Datos: Por 1000 ed. más, puedes aumentar tu muro de datos en un nivel, hasta un máximo de 10. Las protecciones son importantes: son el "blindaje" del terminal, que soportará los ataques de los programas antisistemas.

Y además están las **opciones...**

Opciones para los Terminales

Como opción al modelo básico, cualquier tipo de terminal puede evolucionar añadiéndole algunas opciones.

Los **electrodos** son eso: electrodos autoadhesivos que te permiten correr por la Red sin conectores interface. Los electrodos son más lentos que los conectores (-2 a los REF dentro de la Red) pero no tienen pérdidas de humanidad. Normalmente los usan los Runners novatos y los "turistas" que visitan la Red cuando van de juerga.

Los **teclados** son una opción que permite al Netrunner controlar un terminal indirectamente. Son insoportablemente lentos (-4 a la REF), pero son inmunes a todos los ataques antipersonal, exceptuando el *Incendiario*.

Los **videomonitores** son pantallas planas de alta definición, que pueden usarse para mostrar una vista de lo que ve el Netrunner a los que están fuera.

Las **Impresoras** permiten obtener copias de imágenes y grabaciones desde el terminal. Muchas son impresoras láser del tamaño de un libro grande. Utilizan papel normal.

Los **Lectores/grabadores de chips** utilizan chips de datos convencionales (10 ed. cada uno) para almacenar programas, imágenes y otras cosas útiles desde el terminal. Tiene el tamaño de un paquete de cigarrillos.

Las **Cajas Vox** son pequeñas unidades parlantes que sintetizan sonidos. El Netrunner puede utilizarlas para hablar a "los de fuera" mientras él está en la Red. También son del tamaño de una cajetilla de tabaco.

Los **escáneres** son unos dispositivos planos de plástico con OCR (reconocimiento óptico de caracteres) y capacidad de almacenamiento de imágenes. Los tamaños van desde el de un folio hasta algunos de 1m de lado.

Opción	***Precio***
Electrodos	10 ed.
Teclado	100 ed.
Videomonitor	300 ed. por m²
Impresora	300 ed.
Lector de chips	100 ed.
Chips extra	10 ed.
Caja Vox	300 ed.
Escáneres	100-300 ed.



HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo ______________________ ***Nº de CPUs*** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro

[ ] Estándar

Precio ____________ ***FUE MURO DE DATOS*** _____

FUE PUERTA DE CÓDIGO ____ ***VELOCIDAD*** _____

MEMORIA ____________

OPCIONES

[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora

[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra

Tu ICONO ____

PROGRAMAS

Tipo	***UM***	***FUE***	***Precio***
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo ______________________ ***Nº de CPUs*** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro

[ ] Estándar

Precio ____________ ***FUE MURO DE DATOS*** _____

FUE PUERTA DE CÓDIGO ____ ***VELOCIDAD*** _____

MEMORIA ____________

OPCIONES

[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora

[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra

Tu ICONO ____

PROGRAMAS

Tipo	***UM***	***FUE***	***Precio***
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.



HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo ______________ **Nº de CPUs** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro

[ ] Estándar

Precio __________ **FUE MURO DE DATOS** _____

FUE PUERTA DE CÓDIGO ____ **VELOCIDAD** _____

MEMORIA __________

OPCIONES

[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora

[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra

Tu ICONO ______________________________

PROGRAMAS

Tipo	UM	FUE	Precio
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo ______________ **Nº de CPUs** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro

[ ] Estándar

Precio __________ **FUE MURO DE DATOS** _____

FUE PUERTA DE CÓDIGO ____ **VELOCIDAD** _____

MEMORIA __________

OPCIONES

[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora

[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra

Tu ICONO ______________________________

PROGRAMAS

Tipo	UM	FUE	Precio
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

Programas

Son las herramientas de trabajo del Netrunning; luchan, protegen, descodifican y espían para el Runner. Si el Netrunner es un mago cibernético entonces los programas son sus hechizos, que salen por las puntas de sus dedos imaginarios.

"De acuerdo, es verdad que para hacer el icono me basé en mi anterior novia. Pero, joder, se merecía ser llamada Chupadora de Almas".
–Rache Bartmoss

Los programas se caracterizan según su **Fuerza, Clase, Unidades de Memoria que utiliza, Precio e ICONO:**

La **Fuerza** mide la potencia del programa en comparación a otros. En combate, la Fuerza del programa se añade a la tirada de ataque del Netrunner (es similar a la precisión de un arma en una situación de combate). Cuanto más alta sea la Fuerza, existirá mayor probabilidad de que el programa realice su trabajo.

La **Clase** es el tipo de programa; su función. Los programas de Intrusión se "cuelan", los de Detección detectan (evidentemente), los Antiprogramas atacan a otros programas y los Antipersonal atacan a Netrunners. Y así sucesivamente.

Las **Unidades de Memoria** representan el tamaño del programa. Todos se miden en Unidades de Memoria, o UM. La memoria de un ciberterminal o un sistema acepta unas 10 UM. Lo cual significa que el almacenamiento es básico para los Netrunners; es lo que puedes acumular en una incursión.

Precio es el coste del programa en mercado abierto o negro. En el futuro, nada es gratis. Ni siquiera el aire, colega.

El **ICONO** es la representación habitual del programa en la Red. Pero no des nada por sentado; puedes alterar los ICONOS de tus programas para que se ajusten a tu gusto y estilo. Sólo sirven para figurar; no te fíes.

Basta de charla. Léete los programas y gasta tus Eurodólares. Tienes una carrera que hacer.

Lista de Programas

INTRUSIÓN

Martillo **400 ed.**
Clase: Intrusión
Fuerza: 4 **UM: 1**
El martillo derriba los muros de protección con un bombardeo de impulsos eléctricos puros (utiliza el código de protección de la fórmula de la pág. 142; debilita la fuerza del muro de protección en 2D6 por cada ataque). Es muy ruidoso y alertará automáticamente a cualquier programa defensivo en un radio de 10 espacios.
ICONO: Un martillo rojo incandescente.

Taladro **360ed.**
Clase: Intrusión
Fuerza: 2 **UM: 2**
El Taladro es una versión del Martillo más silenciosa, aunque menos poderosa (debilita la fuerza del muro en 1D6 por ataque). Utiliza pequeñas descargas de energías para traspasar los muros.
ICONO: Un taladro rojo incandescente, que dispara una corriente de rayos energéticos blancos hacia el muro de protección de datos.

Gusano **660 ed.**
Clase: Intrusión
Fuerza: 2 **UM: 5**
Es un programa muy sutil que imita parte de la arquitectura del sistema invadido. Se desliza detrás del muro y lo abre desde dentro (2 turnos, sin dar la alarma).
ICONO: un gusano robótico de metal dorado, con ojos de neón verde.

DESCODIFICACIÓN

Destripacódigos **380ed.**
Clase: Descodificación
Fuerza: 3 **UM: 2**
La serie Destripacódigos, diseñada por Interfact Software en el 2008, es un clásico de la descodificación. Estos programas desmontan las puertas de código del programa atacado, en vez de intentar encontrar la clave de entrada.
ICONO: Un delgado rayo de luz blanca surge de las manos del Netrunner y se extiende por la puerta de código, convirtiéndola en una niebla brillante que se disipa.

Grimorio **400ed.**
Clase: Descodificación **(Para archivos y puertas protegidos)**
Fuerza: 4 **UM: 2**
El Grimorio está creado para buscar a través de miles de millones de posibles códigos y palabras clave en segundos, intentándolo con cada una de ellas. Muy efectivo (FUE 6) contra puertas con códigos.
ICONO: Una corriente de brillantes símbolos blancos, que fluyen a una increíble velocidad desde las manos abiertas del Netrunner.

Sorteo **560 ed.**
Clase: Descodificación **(Para archivos y puertas protegidos)**
Fuerza: 5 **UM: 3**
Sorteo está diseñado para tratar con puertas de código complejo y protecciones de archivos que tienen una palabra específica como clave. Le formula a la puerta una serie de preguntas inductivas bastante inocuas (del tipo "¿Es mayor que una panera?" "¿Está caliente o frío?"), diseñadas para revelarle a Sorteo la naturaleza del código y su palabra clave.

"He conocido jinetes de la Red que podrían reventar un sistema de EBM como si fuera una caja fuerte barata; entraban y salían antes de que los Hombres de Hielo pudieran darse cuenta. Cierto, eran rápidos e inteligentes. Pero, sobre todo, conocían sus programas. Sabían qué utilizar y cuándo. Así que nunca les cogían a contrapié cuando el campo de juego se convertía en zona de batalla."

–Edger

ICONO: Un joven pulcro que viste ropas de principios de los 90. Habla en pocas palabras a la puerta, y luego se desvanece tan pronto como ésta se abre.

DETECCIÓN/ALARMA

Perro Guardián **610 ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 4 **UM: 5**
El Perro Guardián ha sido diseñado para alertar a sus propietarios de entradas ilegales en el sistema. Puede hacerlo activando una alarma externa o mandando un mensaje a una estación de trabajo conectada. Los Netrunners pueden utilizar a los Perros Guardianes para patrullar otras partes de la Red, como el sistema de ordenadores de un rival, y luego ordenarle que vaya a su cibermódem o estación de trabajo si la seguridad falla. Esta táctica te permite guardar tus archivos secretos en los ordenadores de otras personas.
ICONO: Un enorme perro negro de metal. Tiene ojos de un rojo incandescente y un collar metálico claveteado alrededor de su cuello.

Sabueso **700ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 3 **UM: 5**
Al igual que el Perro Guardián, el Sabueso ha sido programado para detectar entradas ilegales en el sistema. Sin embargo, también rastrea la fuente de la entrada y alerta a su dueño de la localización del intruso. Como el Perro Guardián, el Sabueso puede vigilar una zona de la Red y mandar la información a una estación de trabajo o módem.
ICONO: Un gran robot-sabueso de bronce. Tiene ojos de un azul incandescente y lleva como collar un grueso anillo azul fluorescente.

Pit Bull **780 ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 2 **UM: 6**
Pit Bull es el más avanzado de la serie "Perro Guardián". No sólo rastrea al intruso hasta la fuente de la llamada, sino que además corta la línea cuando lo localiza. Además, continuará cortando la comunicación todas las veces que el intruso se enganche a la Red desde ese punto de entrada, teniendo que desplazarse a otra línea de teléfono. Pit Bull también puede utilizarse para vigilar zonas de la Red y llevar información a otro sistema.
ICONO: Un pequeño y robusto perro de acero. Tiene ojos rojos incandescentes y lleva como collar un grueso anillo rojo.

"Te veo" **280 ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 3 **UM: 1**
Está hecho para detectar ICONOS invisibles dentro del ámbito que abarca un "barrio" virtual. Esto incluye a programas, Netrunners ocultos y cosas escondidas por Invisibilidad en la realidad virtual.
ICONO: Una reluciente pantalla plateada.

Realidad Virtual Oculta **280 ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 3 **UM: 1**
Realidad Virtual Oculta es un programa de Rache Bartmoss que es capaz de distinguir ICONOS "reales" de otros objetos en el espacio virtual. Por ejemplo, Realidad Virtual Oculta podría averiguar la diferencia entre una persona "real" y otra virtual o qué libro de una biblioteca virtual es en realidad un archivo de datos.
ICONO: Un anillo verde incandescente a través del que el Netrunner mira.

Radar **600 ed.**
Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 4 **UM: 4**
Radar es un reciente programa de aviso que detecta la presencia de un programa de ataque en un área de 10 cuadros desde la posición del Netrunner (dentro de un mismo "barrio"). No puede decir dónde se encuentra el programa, sólo que existe.
ICONO: Un disco plano de cristal, en el que aparecen imágenes. Si se encuentra cerca de un programa ofensivo, el disco se llena con la imagen de un monstruo robótico. Si no hay ningún programa presente, el disco permanece en blanco.

ANTISISTEMA

Línea Mortal **570 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 3 **UM: 2**
El "Línea Mortal" rastrea y destruye el interface de tu cibermódem; una descarga, y tu terminal necesitará un chip de interface de recambio. Un Runner invasor puede transportar Linea Mortal puede para atacar a los terminales de otros Runners que encuentre en la Red.
ICONO: Un rayo fluorescente amarillo lanzado desde la punta de los dedos del Netrunner.

Línea Mortal Venenosa **540 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 2 **UM: 2**
Línea Mortal Venenosa está diseñado no solo para destruir el software de interface, sino también la memoria del terminal. El cibermódem se avería, y se necesitará otro nuevo. Al igual que Línea Mortal, los Netrunners pueden usar Línea Mortal Venenosa puede ser para atacar a otros.
ICONO: Un rayo de neón verde que es lanzado desde las puntas de los dedos del Netrunner.

Krash **570 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 3 **UM: 2**
Krash vuelve inoperativa a la CPU del terminal o sistema atacado (en los sistemas con varios procesadores, la CPU más cercana) durante 1D6+1 turnos. El Netrunner propietario del terminal atacado por Krash es arrojado automáticamente fuera de la Red, y el sistema no podrá funcionar hasta que pase el tiempo especificado y pueda arrancar de nuevo.
ICONO: Una caricatura de una enorme bomba con una mecha chisporroteante.

TermiKrash **600 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 4 **UM: 2**
Es una versión modificada de Krash, que funciona sólo contra ciberterminales, produciendo la salida del Netrunner de la Red durante 1D6 turnos.
ICONO: La caricatura de un cartucho de dinamita con mecha.

Murphy **600 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 3 **UM: 2**
Murphy hace que el sistema atacado comience a activar todos los programas aleatoriamente, utilizando todas las acciones de las que disponga para hacer esto.
ICONO: Nunca se sabe...

Virizz **600 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 4 **UM: 2**
Este virus ataca bloqueando automáticamente una de las acciones del sistema o terminal hasta que éste se apague.
ICONO: Una cadena de ADN brillante hecha de luces y tubos fluorescentes.

Viral 15 **590 ed.**
Clase: Anti-sistema
Fuerza: 4 **UM: 2**
El virus hace que el sistema o terminal afectado comience a borrar aleatoriamente un archivo o programa en cada turno, hasta que el terminal sea desconectado.
ICONO: Un remolino de niebla de color azul metálico con una cadena de ADN en el centro.

EVASIÓN/SIGILO

Invisibilidad **300 ed.**
Clase: Evasión/Sigilo
Fuerza: 3 **UM: 1**
Este programa solapa una señal falsa sobre el rastro de tu cibermódem, haciendo que parezca una inofensiva interferencia estática. Cuando se encuentre activado, Invisibilidad permitirá al Netrunner pasar inadvertido por la Red.
ICONO: Una lámina iridiscente, que se ciñe sobre el Netrunner.

Sigilo **480 ed.**
Clase: Evasión/Sigilo
Fuerza: 4 **UM: 3**
Sigilo eliminará la ciberseñal del Netrunner, haciéndole más difícil de detectar. Continúa siendo visible, pero los programas de ataque no reaccionarán ante su presencia.
ICONO: Una lámina de energía negra sobre el icono del Netrunner.

Imitador **320 ed.**
Clase: Evasión/Sigilo **UM: 2**
Fuerza: 3 para la mayoría de los programas, 4 contra Pit Bulls, Sabuesos y Perros Infernales.
Imitador crea millones de copias de la señal de tu cibermódem, enviándolas en todas direcciones para confundir a los programas de persecución. Si funciona, el perseguidor rastreará una señal falsa hasta una línea muerta. El Imitador es especialmente eficaz contra la serie de programas "Perro", ya que consigue sobrecargar su limitada inteligencia artificial con demasiadas decisiones.

ICONO: Una esfera cromada que crea millones de imágenes holográficas del Netrunner parpadeando en todas direcciones.

PROTECCIÓN

Escudo 150 ed.
Clase: Protección
Fuerza: 3 UM: 1
El Escudo detiene ataques directos contra el Netrunner. Si se usa con éxito, el ataque es frustrado y no se recibe daño.
ICONO: Un campo circular de energía que aparece enfrente del Netrunner.

Escudo de Fuerza 160 ed.
Clase: Protección
Fuerza: 4 UM: 2
Es una versión más poderosa del Escudo.
ICONO: Una barrera centelleante de energía plateada.

Reflector 160 ed.
Clase: Protección
Fuerza: 5 UM: 2
Reflector fue diseñado para repeler los ataques de Aturdimiento, Rayo Infernal y K.O. Es inútil contra los demás tipos de programas antipersonal.
ICONO: Una llamarada verdeazulada en un recipiente reflectante.

Armadura 170 ed.
Clase: Protección
Fuerza: 4 UM: 2
Este programa retarda y entorpece los ataques de programas anti-personal. Si se usa con éxito, el ataque queda repelido. Si no, Armadura reducirá en 3 puntos el daño provocado por los programas Aturdimiento, Rayo Infernal, Lavado Cerebral, Zombi y Perro Infernal.
ICONO: Una brillante armadura dorada con diseño "hi tech".

Fuego Antiaéreo 180 ed.
Clase: Protección UM: 2
Fuerza: 4 para la mayoría de los programas, 2 contra Pit Bulls, Sabuesos y Perros Infernales
Crea una enorme barrera estática, cegando al programa ofensivo y permitiendo al Netrunner escapar con facilidad. Es muy efectivo contra la mayoría de los programas, salvo la serie de los "Sabuesos".
ICONO: Una nube de luces cegadoras multicolores, girando vertiginosamente en todas direcciones.

ANTIPROGRAMAS

Asesino II, IV & VI 1320 ed,1400 ed,1480 ed
Clase: Anti-programa UM:5
Fuerza: 1 por cada nivel del programa
El Asesino es un virus multifunción diseñado para destruir otros sistemas. Entra en la estructura lógica del programa e introduce errores a una velocidad vertiginosa, produciendo la ruptura del programa atacado (1D6 a la Fuerza). El Asesino es un programa muy simple; fino, elegante y duro. Existen muchas versiones del programa Asesino.
ICONO: Un gran robot con forma humana, ataviado como un samurai metálico. Sus ojos rojos brillan tras su casco y lleva una katana incandescente.

Manticora 880 ed.
Clase: Anti-programas
Fuerza: 2 UM: 3
Es el más sencillo de toda una serie de programas: un tipo de Asesino creado para encontrar y destruir programas Demonio. Si no cuentas con ningún Demonio en tu ciberterminal, Manticora te ignorará.
ICONO: Una enorme silueta en forma de león formada por líneas rojas fluorescentes. Una gran cola de escorpión se arquea sobre uno de sus hombros.

Hidra 920 ed.
Clase: Anti-programas
Fuerza: 3 UM: 3
Una evolución del Manticora.
ICONO: Una niebla azul brillante que rodea a su objetivo y lo desmaterializa.

Dragón 960 ed.
Clase: Anti-programas
Fuerza: 4 UM: 3
Una variante más poderosa de Manticora.
ICONO: Un enorme robot dorado en forma de dragón. De sus ojos salen descargas láser de varios colores, y rodeado de descargas eléctricas.

Oso Hormiguero 1000 ed.
Clase: Anti-programas UM: 3
Fuerza: 4 contra gusanos. Sin efecto contra otros programas.
Oso Hormiguero está diseñado para buscar y destruir programas Gusano intrusos. Buscará y destruirá cualquier Gusano que se transporte, e incluso si se ha cargado como una subrutina de un programa Demonio (pág. 141).
ICONO: Una matriz de finas líneas amarillas fluorescentes, que rodean al gusano y se le pegan como una red aprisionadora. Luego la matriz desaparece junto con el gusano atrapado.

ANTIPERSONAL

Aturdimiento 6000 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 3 UM: 3
Este programa envía una sobre carga de energía al objetivo, "congelándole" en ese lugar durante 1D6 turnos. Es un programa ofensivo muy común, sobre todo entre los NetCops.
ICONO: Un rayo azul que sale de la mano abierta del Netrunner.

Rayo Infernal 6750 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 4 UM: 4
Una versión más potente del Aturdimiento, que causa daño físico (1D6 por ataque) al Netrunner. El daño se resta de los puntos de vida del Netrunner al igual que una herida. Igualmente se deben realizar las tiradas de salvación contra Aturdimiento y Muerte.
ICONO: Un rayo de fuego rojo lanzado desde la mano alzada del Netrunner.

Espada 6250 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 3 UM: 4
Es una variante del Rayo Infernal y produce 1D6 de daño físico por cada impacto.
ICONO: Una katana incandescente.

Lavado de Cerebro 6500 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 3 UM: 4
Es el más sencillo de la serie de programas negros, diseñados para atacar al Netrunner en lugar de a sus programas. Un Runner puede transportar cualquier programa negro para atacar a otro que encuentre en la Red. El Lavado de Cerebro localiza a su víctima, fríe su corteza cerebral con una sacudida de corriente y le reduce al estado de vegetal babeante (1D6 de daño a la INT en cada turno). El Netrunner siente, mientras grita de dolor, cómo su mente se desvanece hasta que su INT se reduce a 0. La INT perdida no se puede recuperar.
ICONO: Un arco eléctrico de color verde, que salta del suelo tragándose al Runner y matándole.

Zombi 7500 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 5 UM: 4
Una versión avanzada y más poderosa del Lavado Cerebral. Destroza la corteza cerebral de la víctima, convirtiéndola en un vegetal babeante (1D6 en cada turno a la INT).
ICONO: Un esqueleto envuelto en una fétida bruma gris. Tiene los ojos hundidos y su carne es un amasijo podrido y lleno de gusanos. Se abalanza sobre el Netrunner y le arranca la cabeza.

Liche 7250 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 4 UM: 4
Un modelo evolucionado del Zombi. Liche también arranca la corteza cerebral (1D6 a la INT) pero de un modo selectivo. Se borra la mayoría de la memoria, dejando el mínimo suficiente para implantar una seudopersonalidad en el cerebro vacío, que es fácilmente controlable (por el Árbitro).
ICONO: Un esqueleto metálico vestido con corona y ropajes negros. Coge al Netrunner con sus garras congeladas y lo arrastra debajo del suelo.

Incendiario 6250 ed.
Clase: Anti-personal
Fuerza: 4 UM: 4
Este programa tiene una naturaleza anti-personal indirecta. Utiliza subrutinas de Sabueso y rastrea al intruso hasta la fuente de la comunicación. Luego entra en el sistema eléctrico y revienta el cableado con una brutal descarga de energía. La sacudida hace que los cables ardan y exploten, friendo al Netrunner como si estuviera en una silla eléctrica. Los programas Incendiarios son excelentes asesinos silenciosos, ya que apenas quedan pistas en los restos carbonizados.
ICONO: Una brillante columna de fuego que nombra al Netrunner con una voz silbante y atronadora, saltando luego sobre él.

Perro Infernal **10000 ed.**
Clase: Anti-personal
Fuerza: 6 **UM: 6**
El Perro Infernal combina todo lo "peor" de Pit Bull y Línea Mortal. Localiza al intruso y manda una descarga modulada que produce un ataque al corazón a la víctima (2D10 de daño). Si el Netrunner escapa a tiempo, este programa permanecerá activo en la Red, acechando en silencio en los terminales de larga distancia, esperando a que vuelva a aparecer el patrón de la onda cerebral del intruso. Paciente e inexorable, el Perro Infernal puede esperar durante años a que su víctima vuelva a conectar. Su escasez y altísimo precio lo hacen prohibitivo para cualquiera, exceptuando a los Netrunner de muy alto nivel.
ICONO: Un enorme lobo negro metálico. Tiene ojos de color blanco incandescente, con ondas de fuego que le recorren todo el cuerpo. Habla con una voz metálica y áspera, que repite sin cesar el nombre del Netrunner.

Espasmo **6250 ed.**
Clase: Anti-personal
Fuerza: 4 **UM: 3**
Espasmo producirá ataques epilépticos al Netrunner atacado. Los REF se reducen a la mitad durante 1D6 turnos, reduciendo drásticamente las tiradas de Iniciativa del Netrunner.
ICONO: Una nube de energía eléctrica que rodea a su objetivo.

Pegamento **6500 ed.**
Clase: Anti-personal
Fuerza: 5 **UM: 4**
Utilizado por los Hombres de Hielo de NetWatch como programa de arresto, el Pegamento congela al Netrunner en el sitio durante 1D10 turnos (cuatro suelen ser bastantes para conseguir un buen rastro de su posición en el espacio real). Los policías de la Red pueden entonces enviar un equipo a capturarle tranquilamente.
ICONO: Una secuencia cambiante de formas rojas parpadeantes situadas alrededor del suelo que rodea al Netrunner.

KO **6250 ed.**
Clase: Anti-personal
Fuerza: 4 **UM: 3**
KO despide una poderosa descarga modulada que noquea al Netrunner durante 1D6 horas. Es lanzado fuera de la Red y permanecerá en coma en el espacio real durante el tiempo indicado. KO es un programa de defensa muy común contra la intrusión de bajo nivel (como entrar en la compañía telefónica o en el ordenador de una oficina).
ICONO: Un boxeador esquemático de neón amarillo que aparece y golpea al ICONO del Netrunner.

Jack Attack **6000 ed.**
Clase: Anti-personal
Fuerza: 3 **UM: 3**
Jack Attack es utilizado frecuentemente como programa de detención. Impide al Netrunner desconectar durante 1D6 turnos.
ICONO: Un par de esposas incandescentes que rodean la muñeca del Netrunner.

CONTROLADORES

Nota: los Controladores se utilizan mediante la opción CONTROL DE SISTEMA REMOTO del menú, y no tienen ICONO.

Maestro de Vídeo **140 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 4 **UM: 1**
Permite el control de un videomonitor.

Maquina de Sonido **140 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 4 **UM: 1**
Controla micrófonos, altavoces y codificadores vocales (sintetizadores de voz de ordenador).

Ábrete Sésamo **130 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 3 **UM: 1**
Un programa de bajo nivel para abrir puertas, controlar ascensores, etc.

Genio **150 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 5 **UM: 1**
Una evolución de alto nivel del programa anterior.

Hotwire™ **130 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 3 **UM: 1**
Permite el control de coches robóticos y otros vehículos.

D2® **130 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 3 **UM: 1**
Para controlar robots, maquinaria de limpieza, autofactorías, etc.

Bola de Cristal **140 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 4 **UM: 1**
Control de cámaras de vídeo, sensores a distancia, etc.

Noticias a las 8™ **140 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 4 **UM: 1**
Permite el acceso a través de la Red a los DataTerms y terminales de screamsheets para obtener información.

Teléfono Casero **150 ed.**
Clase: Controlador
Fuerza: 5 **UM: 1**
Permite al Netrunner hacer y recibir llamadas en la Red. Además, el Teléfono Casero tiene fuerza 2 para interceptar y escuchar otras llamadas.

UTILIDADES

Base de Datos **180 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 8 **UM: 2**
Abre archivos para almacenar información en ellos.

Alias **160 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 6 **UM: 1**
Cambia el nombre de los archivos, colocándoles un título inocuo que oculta su naturaleza.

Re-Rezz **130 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 3 **UM: 1**
Recompila y recupera programas o archivos dañados. Si un programa está desensamblado es la mejor forma de recuperar una copia rápida.

Moviola **180 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 8 **UM: 2**
Hace una grabación del recorrido del Netrunner, para que éste pueda luego seguir sus propios pasos en la Red.

Maestro de las Puertas **150 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 5 **UM: 1**
Borra y destruye los programas Virizz y Viral15 sin tener que desconectar el sistema o terminal.

Cerradura **160 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 4 **UM: 2**
Cuida de que nadie que no sea el Netrunner se pueda conectar al terminal a menos que se utilice la palabra clave asociada.

Electrocerradura **170 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 7 **UM: 2**
Cambia un archivo de libre acceso a bloqueado con una protección equivalente a una puerta de código de fuerza 3.

FileLocker® **140 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 4 **UM: 1**
Bloquea un archivo de libre acceso con una protección igual a la de una puerta de código de fuerza 5.

Mapa de la Red **150 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 4 **UM: 1**
Proporciona un mapa con la mayoría de las regiones de la Red, que da un +2 a cualquier tirada de "Conocimientos de Sistema" para encontrar un lugar en la Red.

Compresor de Archivos **140 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 4 **UM: 1**
Comprime los archivos a la mitad de su tamaño normal en UMs. Descomprimirlo costará dos turnos.

Backup™ **140 ed.**
Clase: Utilidad
Fuerza: 4 **UM: 1**
Backup permite hacer copias de cualquier programa (excepto de los Anti-programas y Anti-personal). Para ello se necesitan además chips de datos, un ciberterminal y un lector de chips.

La Serie "Demonio"

Son cuatro niveles de programas creados por el legendario Rache Bartmoss de la CCI Development, en el 2004. Un Programa Demonio tiene la habilidad de incorporar varios programas como subrutinas; en pocas palabras, dos, tres, cuatro o incluso cinco programas en uno. Para usar uno de ellos, primero debes activar el Demonio y luego especificar la subrutina que lleva. **Las subrutinas funcionan igual y tienen la misma apariencia que los programas de los que proceden, aunque normalmente son menos potentes, ya que utilizan la fuerza del Demonio, en vez de la suya, en combate.**

Duende 1000 ed.
Clase: Demonio (transporta dos programas)
Fuerza: 3 UM: 3
ICONO: una pequeña esfera de luz de color naranja, con dos divertidos ojos rojos. Emite constantemente toda una serie de pitidos y silbidos.

Afrit 1160 ed.
Clase: Demonio (transporta tres programas)
Fuerza: 4 UM: 3
ICONO: Un hombre negro, fuerte y alto, vestido con elegantes ropas y que lleva un fez. Lleva una daga en su chaleco y habla con una voz profunda y formal.

Súcubo 1200 ed.
Clase: Demonio (transporta cuatro programas)
Fuerza: 4 UM: 4
ICONO: Una voluptuosa mujer desnuda. Sin pelo, hecha de metal cromado brillante. Tiene unas grandes alas de murciélago y ojos azules sin pupilas.

Balron 1240 ed.
Clase: Demonio (transporta cuatro programas)
Fuerza: 5 UM: 5
ICONO: Un hombre enorme y muy fuerte. Vestido con una armadura negra futurista muy brillante. En una mano lleva una espada de energía, de color rojo incandescente; su otro brazo termina en unos tentáculos verdes incandescentes. Sus ojos rojos brillan detrás de su visor, y su voz es como un siseo.

Copiar Tus Programas

Una buena idea. Puedes copiar casi cualquier programa de tu arsenal. Todo lo que necesitas es la utilidad *Backup*, un chip de datos, y un lector de chips. Un solo chip almacena 1 UM, pero *Backup* está diseñado para partir archivos grandes en 2 o más chips.

Los chips cuestan 10 ed. Copiar el contenido de un terminal medio te costará entre 100 y 300 ed. Abarata a la mitad el coste.

Nota: Los programas de clase Anti-programa y Anti-personal no pueden copiarse mediante *Backup*. Tienen una protección contra copia especial que borra el chip en el proceso de copia. Esto asegura la vuelta a tu Arreglador habitual para conseguir otra copia del *Perro Infernal* cuando la tuya se estropee. Puedes intentar hacer una copia utilizando tu habilidad de programación contra una dificultad de 28. Pero piensa lo que ocurrirá si metes la pata...

Intercambio de Programas.

Los chips se conectan al terminal antes de que entres en la Red. Cuando estés dentro, ya no tendrás vuelta atrás. Sin embargo, si quieres salir y abortar tu viaje, podrás cambiar los chips (1 turno). Tendrás que reconectarte y volver sobre tus pasos, pero esta vez, cuando te encuentres con ese Lavado Cerebral, estarás preparado.

Diseñar Nuevos Programas

Ve a la pág 167, en la sección *Diseñar tus Propios Programas*.

Conexión En Directo

De acuerdo, ya tienes un terminal y algunos programas. ¿Qué más necesitas?

Lo último que vas a necesitar es un lugar donde conectar. Es decir, un **número de teléfono.**

Si trabajas con un terminal fijo, es tan simple como contactar con la oficina local de **Internet Phone Corporation** y solicitar un número telefónico. La oficina comprueba tu historial y saldo y luego te proporciona un código de acceso a la Red (el equivalente a un número de teléfono en el siglo XX).

Si tienes un teléfono o módem celular, el proceso es igualmente simple; llamas a Internet, le das el número de serie de tu terminal, comprueban tu crédito y te dan el código de acceso en el momento.

El código tiene una tasa fija (30 ed. al mes), más costes adicionales por "viaje" o llamadas de larga distancia. La factura se envía a tu casa el primer día de cada mes. Si no tienes residencia fija, Internet borrará de tu cuenta de crédito el importe de la factura automáticamente, enviando a continuación la notificación a donde quieras que recibas el correo.

"UMMM..." PENSABAS

Ahora, algunos de los tipos más creativos están pensando: "Eh, ¿por qué no reviento el ordenador central de Internet y borro mi factura cada mes?" Nos decepcionaría que no lo pensaras. Esto significa que pensáis como auténticos *Cyberpunks* y eso nos enorgullece.

Pero vamos a verlo desde este punto de vista. ¿Sabes lo duro que es el Presidente de Arasaka? Bueno, Arasaka sigue pagando su factura mensual de Internet.

Esos tipos no utilizan la Red. Poseen la Red. No quieras saber lo que Internet puede lanzar contra ti. Atemoriza incluso a Saburo Arasaka.

Nota: No estamos diciendo que no puedas deshacerte de las facturas telefónicas (joder, es una habilidad respetada de la Leal Orden de Timadores y Pinchalíneas Telefónicas). Pero los Árbitros con un grave problema de este tipo no deberían tener remordimientos a la hora de desencadenar los Perros Infernales sobre estos timadores habituales. Huir de la corporación más grande del mundo puede ser una aventura infernal.

LISTA DE PROGRAMAS

Nombre	*Clase*	*Función*	*Fuerza*	*UM*	*Precio*
INTRUSIÓN					
Martillo	Intrusión	Derriba muros de datos (2D6 por ataque a la Fuerza del muro de datos)	4	1	400
Taladro	Intrusión	Derriba muros de datos (2D6 por ataque a la Fuerza del muro de datos)	2	2	360
Gusano	Intrusión	Se infiltra y derriba muros de datos silenciosamente en 2 asaltos	2	5	660
DESCODIFICACIÓN					
Destripacódigos	Descodificación	Revienta puertas de código y archivos bloqueados	3	2	380
Grimorio	Descodificación	Descifra puertas de código (FUE 6) y archivos bloqueados	4/6	2	400
Sorteo	Descodificación	Descifra puertas de código y archivos bloqueados	5	3	560
DETECCIÓN/ALARMA					
Perro Guardián	Detec./Alarma	Detecta intrusiones y alerta al dueño del sistema	4	5	610
Sabueso	Detec./Alarma	Detecta intrusiones y rastrea la señal, entonces alerta a su dueño	3	5	700
Pit Bull	Detec./Alarma	Detecta intrusiones, rastrea la señal y corta la línea hasta que mata al intruso	2	6	780
Te Veo	Detec./Alarma	Detecta ICONOS invisibles	3	1	280
Real. Virt. Oculta	Detec./Alarma	Detecta cosas "reales" en realidades virtuales	3	1	280
Radar	Detec./Alarma	Detecta un programa oculto en un radio de diez espacios	4	4	600
ANTISISTEMA					
Linea Mortal	Antisistema	Destruye CPUs	3	2	570
Línea Mortal Ven.	Antisistema	Destruye toda la memoria de un sistema	2	2	540
Krash	Antisistema	Colapsa la CPU de un sistema durante 1D6+1 asaltos	3	2	570
TermiKrash	Antisistema	Anula la CPU durante 1D6 asaltos. Lanza al Netrunner fuera de la Red	4	2	600
Virizz	Antisistema	Bloquea una acción del sistema hasta que se apague el ciberterminal	4	2	600
VIRAL 15	Antisistema	Borra aleatoriamente un archivo por asalto	4	2	590
Murphy	Antisistema	Hace que el sistema se ponga a ejecutar aleatoriamente	3	2	600
EVASIÓN/SIGILO					
Invisibilidad	Evasión	Oculta la ciberseñal, haciendote "invisible"	3	1	300
Sigilo	Evasión	Cambia la ciberseñal, haciendola más difícil de detectar	4	3	480
Replicador	Evasión	Confunde al programa atacante creando millones de ciberseñales	3/4	2	320
PROTECCIÓN					
Escudo	Protección	Detiene ataques para el Netrunner	3	1	150
Escudo de Fuerza	Protección	Detiene ataques más poderosos	4	2	160
Reflector	Protección	Refleja y detiene los ataques con Aturdimiento, Rayo Infernal y KO	5	2	160
Armadura	Protección	Resta -3 a *Aturdimiento, Rayo Infernal, Lavado de Cerebro, Zombie y Perro Infernal*	4	2	170
Fuego Antiaéreo	Protección	Un muro de estática ciega a los oponentes. FUE 2 contra los programas PERRO	4/2	2	180
ANTIPROGRAMA					
Asesino II	Antiprograma	Ataca a cualquier programa y resta 1D6 a la FUE del objetivo. Movil	2	5	1320
Asesino IV	Antiprograma	Ataca a cualquier programa y resta 1D6 a la FUE del objetivo. Movil	4	5	1400
Asesino VI	Antiprograma	Ataca a cualquier programa y resta 1D6 a la FUE del objetivo. Movil	6	5	1480
Mantícora	Antiprograma	Ataca a los Demonios, decompilándolos inmediatamente	2	3	880
Hidra	Antiprograma	Ataca a los Demonios, decompilándolos inmediatamente	3	3	920
Dragón	Antisistema	Ataca a los Demonios, decompilándolos inmediatamente	4	3	960
Oso Hormiguero	Antisistema	Detecta y ataca a los Gusanos, decompilándolas inmediaamente	4	3	1000
ANTIPERSONAL					
Aturdimiento	Antipersonal	Congela al Netrunner durante 1D6 asaltos	3	3	6000
Rayo Infernal	Antipersonal	Causa 10 puntos de daño fisico al Netrunner	4	4	6750
Espada	Antipersonal	Es una variante del Rayo Infernal, causa 1D6 ptos de daño físico al Netrunner	3	4	6250
Lavado de Cerebro	Antipersonal	Resta cada asalto 1D6 a la INT, matando al Netrunner	3	4	6500
Zombi	Antipersonal	Resta cada asalto 1D6 a la INT, dejando inconsciente al Netrunner	5	4	7500
Lihe	Antipersonal	Borra la memoria, reemplazándola con una pseudopersonalidad	4	4	7250
Incendiario	Antipersonal	Causa una sobretensión incendiando el ciberterminal del Netrunner	4	4	6250
Perro Infernal	Antipersonal	Rastrea Netrunners, los espera, y después causa 2D10 de daño por asalto	6	6	10000
Espasmo	Antipersonal	Reduce los REF del Netrunner durante 1D6 turnos	4	3	6250
Pegamento	Antipersonal	Detiene a un Netrunner durante 1D6 asaltos	5	4	6500
KO	Antipersonal	Causa coma durante 1D6 horas	4	3	6250
JackAttack	Antipersonal	Evita que el Netrunner se desconecte	3	3	6000
CONTROLADORES					
Maestro de Vídeo	Controlador	Controlador de videomonitor	4	1	140
Máquina de Sonido	Controlador	Controlador de micrófonos y cajasvox	4	1	140

Abrete Sésamo	Controlador	Controlador de puertas electrónicas	3	1	130
Genio	Controlador	Controlador más potente de puertas y ascensores	5	1	150
Hotwire™	Controlador	Controlador de vehículos	3	1	130
D2®	Controlador	Controlador de robots	3	1	130
Bola de Cristal	Controlador	Controlador de cámaras de vídeo	4	1	140
Noticias a las 8	Controlador	Controlador de terminal de screamsheets	4	1	140
Teléfono Casero	Controlador	Hace y recibe llamadas celulares e intercepta llamadas con FUE 2	5	1	150
UTILIDADES					
Base de Datos	Utilidad	Almacena hasta 10000 páginas de información o textos por archivo	8	2	180
Alias	Utilidad	Sustituye el nombre del archivo con uno falso	6	2	160
ReRezz	Utilidad	Recompila y restaura programas destruidos	3	1	130
Moviola	Utilidad	Graba los movimientos del Netrunner para verlos después	8	2	180
Maest. de Puertas	Utilidad	Detecta y destruye a los programas Virizz y Viral15	5	1	150
Cerradura	Utilidad	No permite la conexión al terminal hasta que se le de una clave	4	2	160
Cerra. Electrónica	Utilidad	Bloquea archivos como si fuera una puerta de código de FUE 3	7	2	170
FileLocker®	Utilidad	Bloquea archivos, y se necesita una clave (a elección del Netrunner para abrirla)	4	1	140
Mapa de la Red	Utilidad	Ofrece mapas fiables de los sitios mejor conocidos de la Red	4	1	140
Compresor	Utilidad	Reduce a la mitad el tamaño de los programas. Tarda2 asaltos en descomprimirlos	4	1	140
Bakup	Utilidad	Crea copias de la mayoría de los programas en chips	4	1	140
SERIE DEMONIO					
Duende II	Demonio	Lleva 2 programas	3	3	1000
Afrit II	Demonio	Lleva 3 programas	3	4	1160
Súcubo II	Demonio	Lleva 4 programas	4	4	1200
Balron II	Demonio	Lleva 4 programas	5	5	1240

¿Que no has pagado la factura este mes? Internet te concede un plazo de treinta días para pagar, con los correspondientes avisos al final de dichos treinta días. Tras sesenta días sin pagar, Internet borra automáticamente tu código de acceso a la Red. Desde ese momento el código queda invalidado y no puedes hacer llamadas. Y punto. Por un depósito de 1000 ed. puedes conseguir un nuevo código.

Quizá.

Tras 120 días, Internet organiza un equipo de Mercenarios y comienza a buscarte. El cobro de morosos en el siglo XXI es un campo en expansión, con emocionantes avances en armas portátiles, borrados cerebrales y reajustes de conducta mediante terapias de dolor selectivas.

Para que lo sepas.

No tienes que poseer necesariamente un código de acceso. Puedes enchufar tu terminal a la línea de otra persona (le caerás muy bien a tu compañero de cubo) o incluso en un Data Term de la calle aunque, a 1 ed. por minuto más tasas de larga distancia, esta opción puede ser bastante cara. Además, tienes que echar el dinero antes de conectarte.

Ésta es una de las razones por las que una de las tácticas preferidas de los Netrunners es colarse dentro de un edificio de una gran corporación donde pueden conectarse a través de los teléfonos de la corporación para hacer sus "viajes". Sí, es ilegal y peligroso (los guardias de las corporaciones no son famosos precisamente por su sentido del humor), pero es gratis. Y ése es un poderoso incentivo para algunos.

¿Ya tienes el Código de Acceso? Entonces estás preparado.

Vamos a trabajar.



Viajar por la Red

De acuerdo, empecemos por lo básico.

En primer lugar necesitas saber cómo moverte. Es fácil. En cada asalto dentro de la Red, puedes moverte cinco espacios; no importa lo grandes que éstos sean. En el **Mapamundi de la Red** (pág 146), un espacio son 2500 km². En un **Mapa Virtual de una Ciudad**, un espacio representa unas 12 manzanas. En un **Mapa de Barrio Virtual** (un cuadrado del Mapa de la Ciudad), un espacio son sólo unos cuantos metros. Independientemente de dónde estés, siempre te podrás mover 5 espacios por asalto.

¿Y cómo es eso? Mira, colega, en realidad no te estás moviendo en absoluto; tan sólo es tu punto de vista lo que se mueve. Piensa en ello como si estuvieras enviando un ojo con un cable muy largo. El ojo viaja, pero tú no.

En la Red las cosas se mueven deprisa. Las velocidades se miden en nanosegundos, ni siquiera en segundos. Nuestras mentes humanas son tortugas comparadas con los grandes sistemas y las Inteligencias Artificiales. Para ralentizar las cosas hasta una escala que los humanos podamos asimilar, el programa interface de tu terminal reduce la escala temporal para que se iguale a tu nivel perceptivo. En tiempo real, puedes haber recorrido 3000 kilómetros en 1 segundo. Pero tú lo percibirás como una teleportación. Zap... Ya estás allí. Cuando las distancias son más pequeñas, el programa Interface ralentiza la acción para que no te estrelles contra los muros de las fortalezas de datos de algún pez gordo.

5 espacios por asalto. Esa es la Ley.

Segunda regla. Todos los movimientos en la Red se hacen en líneas rectas. Esto significa que te moverás a través de los lados de un espacio, no de sus esquinas (ver ilustración). Vale, la gente real atraviesa esquinas constantemente. Pero recuerda que tú no te mueves en absoluto. El espacio que atraviesas no existe realmente, e incluso si existiera, la percepción del volumen no es más que una creación de la viejas Transformaciones de Ihara-Grubb. Por eso vas a jugar en la Red con las reglas del interface. ¿Entendido?

De acuerdo. Nos estamos moviendo.

En el Mapa Mundial de la Red (pág. 146) nos movemos yendo de una Conexión de Larga Distancia (CLD) a otra. Digamos que quieres ir de Night City a Londres. No puedes teletransportarte a Londres así por las buenas. No, tendrás que ir mediante una serie de saltos de 5 espacios para llegar allí adonde quieras ir.

Para ello, localiza la CLD más lejana dentro de un radio de 5 espacios. Desde Night City, tus opciones serían Salt Lake City, Denver, Atlanta, Chicago, Nueva York/BosWash, Nueva Orleans y La Habana. No puedes atravesar todo el camino de un solo salto; a 5 espacios por asalto, acabarías a la deriva en el océano sin una CLD en la que parar.

Así que saltarías desde Night City a Nueva York. Desde allí, podrás saltar fácilmente a Londres; son 5 espacios exactamente. Pero, un momento. Hay otra cosa que necesitas conocer. Los **niveles de seguridad.**

Niveles de Seguridad

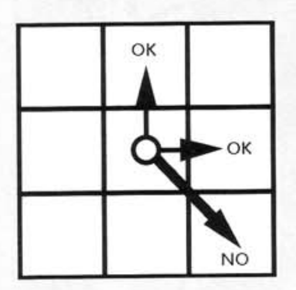
Si vas a hacer un salto de larga distancia legal, ir a Nueva York no tiene problemas. Pero recónocelo: no quieres gastarte un montón de eurodólares en tarifas de larga distancia. Lo que harás será ejecutar el viejo comando "Conexión de Larga Distancia" del Menú, y pasar rápidamente.

Aquí es donde intervienen los Niveles de Seguridad. Cada CLD está protegida con códigos y defensas para impedir que hagas llamadas gratis a cuenta de Internet. Esas defensas están reflejadas en el Código de Seguridad de la CLD; un valor que, para timar al sistema, deberás igualar o superar tirando 1D10. Si fallas la tirada, te han pillado. Y lo que es peor, puedes alertar a los esbirros de NetWatch, siempre alerta, que rastrearán tu pista y te arrastrarán hasta la Prisión de Máxima Seguridad del Valle de la Muerte. Tira 1D6 para ver que sucede:

- 1-4 Se corta tu línea y te cargan la llamada. (ver barra lateral, pág 142).
- 5 Se corta tu comunicación y NetWatch obtiene tu código de acceso. Espera una visita "amistosa" en el espacio real.
- 6 Los NetCops intentan cazarte in fraganti (Tira 1D6):
  1-2 Te multan con 1D6x100 eb.

TASAS A LARGA DISTANCIA

Cuenta el número de espacios que hay entre tu punto de partida y tu destino. Para determinar cuanto te van a cobrar, multiplica esta cantidad por 0,20 ed. por cada asalto que pases en la Red. *Ejemplo: en nuestro viaje de Night City a Londres, pasamos por ocho espacios y se tardaron 2 asaltos. El precio de la llamada sería de 3,2 ed.*



MOVIMIENTO EN LA RED

3-5 Escapas. No tienen tu rastro, pero estarán 1D6+1 días patrullando esa zona de la Red a la espera de que aparezcas.
6 Escapas, pero ellos emiten un BPTR (boletín por toda la Red) sobre ti. Saben que estás ahí fuera, y te están buscando. Sólo es cuestión de tiempo...

A menudo es más inteligente dar un rodeo por el camino más largo cuando te acercas a tu ciudad de destino, viajando por CLDs de baja seguridad en vez de ir atravesando las de alta seguridad.

Rastreo

Hay otro motivo para elegir las CLDs con mucho cuidado. Además de niveles de seguridad, cada CLD tiene un **Valor de Rastreo.** El valor de rastreo representa la dificultad de seguir tu ciberseñal a través de una cierta CLD. Cada CLD por la que pases tiene su propio valor de rastreo; el valor total de todas las CLDs por las que pases en un "viaje" por la Red representa la dificultad de seguir tu ciberseñal hasta su fuente. Escogiendo las CLDs apropiadas, o viajando por muchos de ellos, puedes hacer casi imposible que localicen el origen de tu señal.

Esto es importante, sobre todo si te está atacando un programa que tenga alguna función de rastreo. Por ejemplo, si un Perro Infernal no consigue cogerte antes de que desconectes, deberá intentar rastrear tu señal para ejecutar su programa de copia de seguridad (encontrar por dónde entró el Netrunner y esperar a que vuelva a hacerlo, y después matarle).

Para rastrearte, el programa debe tirar 1D10 y sumar su fuerza e igualar o superar el total de los Valores de Rastreo que hayas acumulado en tu incursión. Si el programa falla la tirada, no podrá localizar tu señal.

Ciudades Virtuales

Cuando alcances tu ciudad de destino, es hora de moverse por el **Mapa Virtual de la Ciudad.** Éste es un mapa global de la zona; es muy parecido a un mapa del Espacio Real y muestra la situación de los lugares importantes de la urbe—en este caso, sistemas grandes y Fortalezas de Datos. Entrarás en el mapa de la ciudad mediante el ICONO de CLD, y luego podrás moverte a razón de 5 espacios por asalto hasta que localices a tu objetivo.

Te hemos proporcionado un mapa ejemplo basado en Night City. Como árbitro, querrás construír tus propias ciudades virtuales; para este propósito, tienes un mapa en blanco. Si tu ciudad es realmente grande, utiliza varios mapas adosados. Cada Fortaleza de Datos en la ciudad virtual tiene un icono que la identifica en el mapa. Estos ICONOS están clasificados según el nivel de seguridad que se conoce del sistema.

Sistemas grises: Utilizan sólo programas de Detección y Alarma. Entre ellos se encuentran la mayoría de los ayuntamientos de las ciudades, universidades y pequeñas empresas privadas.

Nivel 1: Estos sistemas suelen ser utilizados por las corporaciones pequeñas, los servicios de policía y grandes empresas privadas. Utilizan programas Anti-programas, así como de Detección y Alarma.

Nivel 2: Se usan programas Anti-programas y Anti-sistemas. Estos sistemas suelen pertenecer a corporaciones de tipo medio y empresas privadas muy grandes.

Nivel 3: Estos sistemas tienen programas Anti-personal no mortales. Los sistemas de nivel 3 suelen ser propiedad de grandes corporaciones, gobiernos estatales y otras agrupaciones poderosas. Estos tipos no quieren que entres en sus sistemas, pero no tienen la fuerza política como para mandarte al otro barrio. Tan sólo te hieren y te entregan a NetWatch.

Sistemas negros: Estas fortalezas utilizan software Anti-personal mortal y no mortal. Sólo las corporaciones multinacionales y las agencias del gobierno como la CIA poseen sistemas negros. Ellos saben que no tienes nada que hacer en sus sistemas, y no les importa lo que piensen tus abogados sobre ello. Quieren enterraros a ti y a la ACLU* en un basurero, y tienen el poder para hacerlo.

MATAR EL TIEMPO

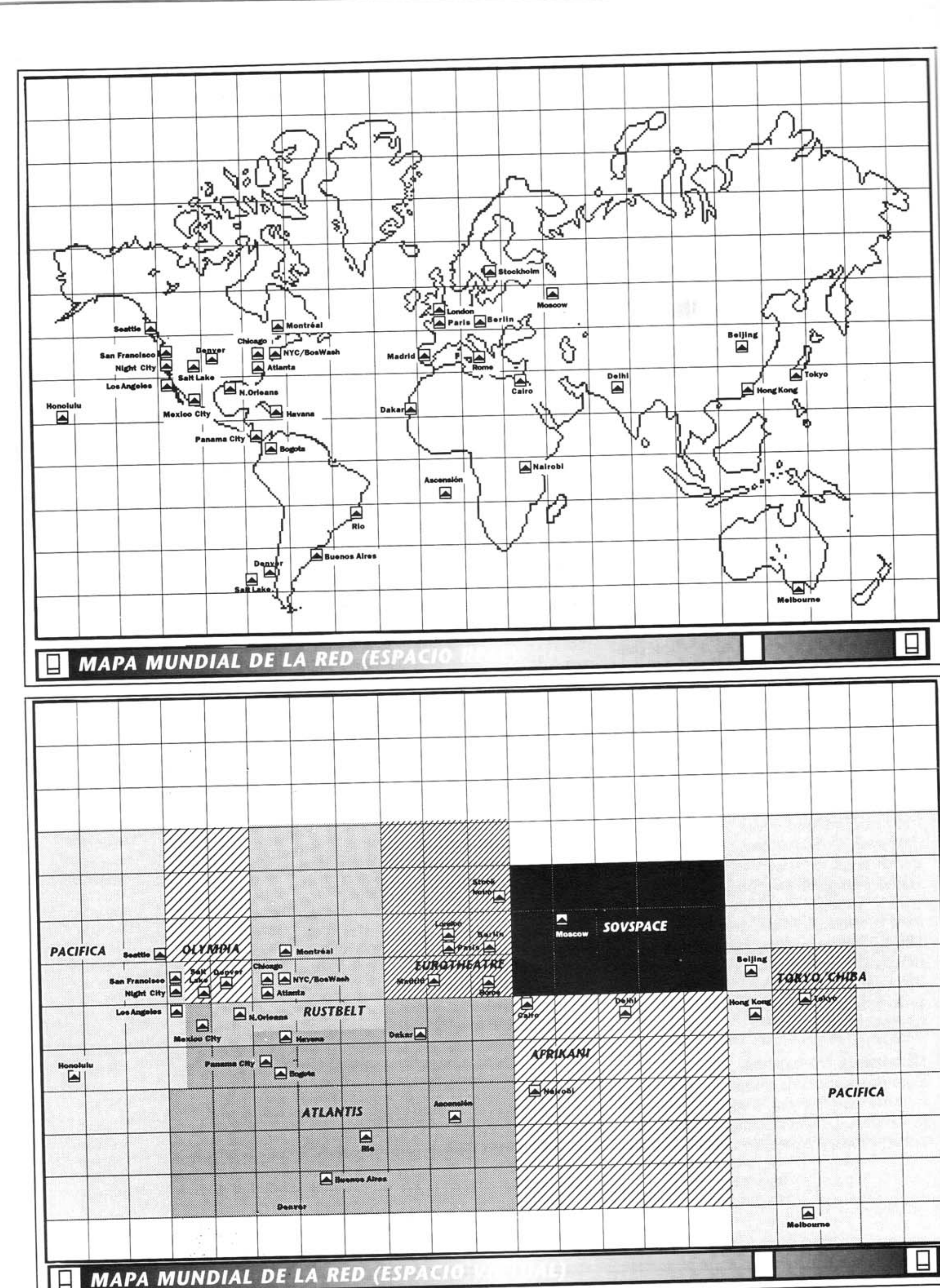
Si el sistema que quieres visitar está desconectado o cerrado, va a haber en la Red un espacio en blanco, en vez del ICONO de la Fortaleza de Datos. Puede que tengas que esperar un rato antes de que se presente tu objetivo. Por ejemplo, si First Eurobank tiene un horario de 9 a 17, significa que tendrás que esperar a que el banco se conecte a la línea.

Así que estás ahí, esperando. Antes o después, te vas a encontrar a alguien.

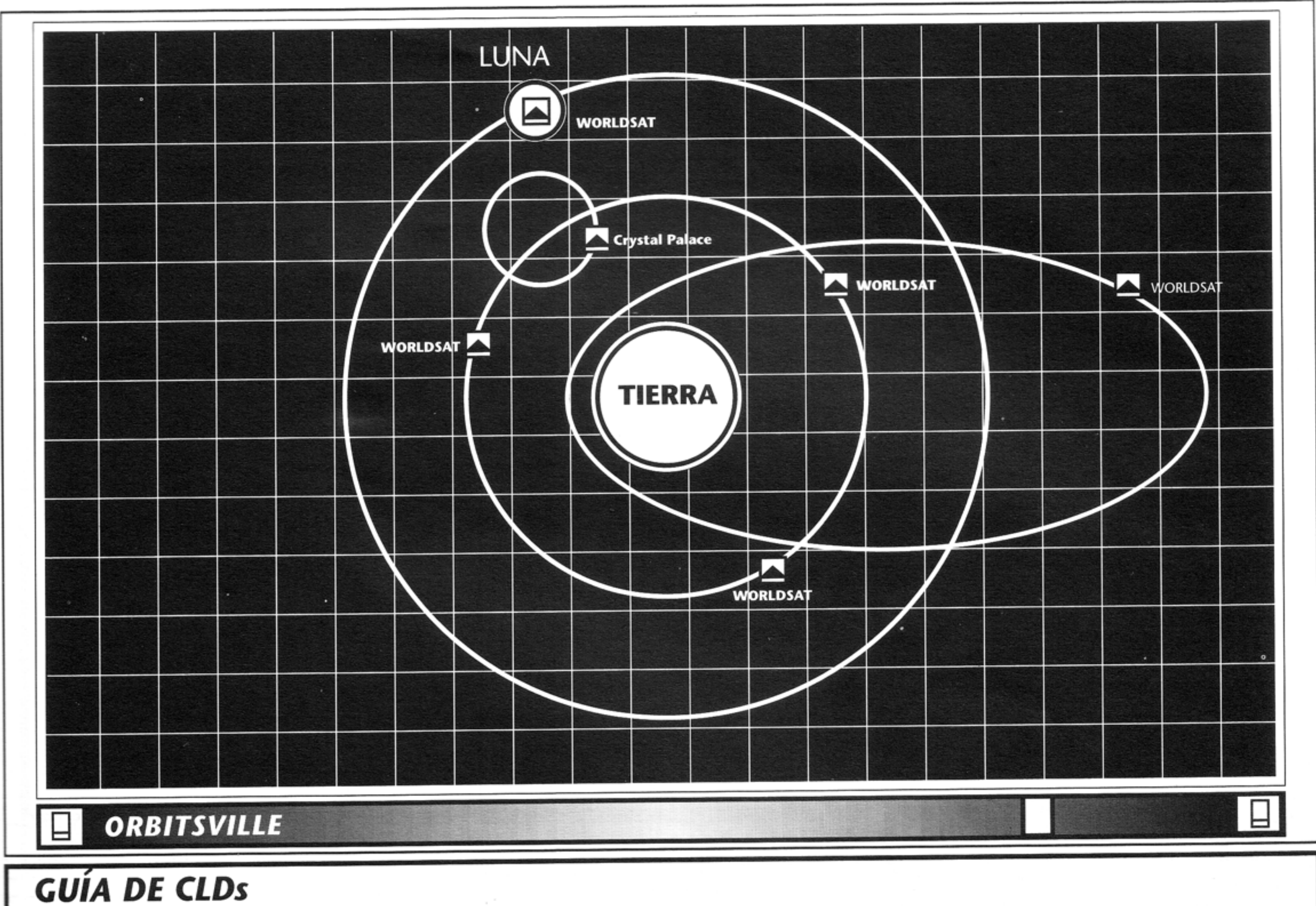
ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA RED

1-2	Nada
3	Pasa un Programa Aleatorio
4	Netrunner amistoso
5	Netrunner hostil
6	NETWATCH

*N. del T. ACLU= American Civil Liberties Union



Stockholm
Moscow
London
Paris
Berlin
Montréal
Seattle
Chicago
NYC/BosWash
San Francisco
Denver
Night City
Atlanta
Salt Lake
Madrid
Rome
Beijing
Tokyo
Los Angeles
N.Orleans
Cairo
Delhi
Hong Kong
Honolulu
Mexico City
Havana
Dakar
Panama City
Bogota
Nairobi
Ascensión
Rio
Buenos Aires
Denver
Salt Lake
Melbourne
MAPA MUNDIAL DE LA RED (ESPACIO R
PACIFICA
OLYMPIA
SOVSPACE
EUROTHEATRE
RUSTBELT
TOKYO CHIBA
AFRIKANI
ATLANTIS
PACIFICA
MAPA MUNDIAL DE LA RED (ESPACIO



GUÍA DE CLDs

Ciudad	**Región**	**Controlado por:**	**Nivel Seguridad**	**Valor de Rastreo**
Ascensión	Atlantis	Federación Centroamericana	2	3
Atlanta	Rustbelt	NetWatch/Gob. EE.UU./Consorcio del Euromercado	2	3
Berlín	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	3	3
Bogotá	Atlantis	Federación Centroamericana	1	4
Buenos Aires	Atlantis	Federación Centroamericana	2	3
Cairo	Afrikani	Orbital Air	4	4
Chicago	Rustbelt	NetWatch/Gob. EE.UU./Consorcio del Euromercado	2	2
Crystal Palace	Orbitsville	ESA	2	3
Dakar	Afrikani	Nadie	2	2
Denver	Olimpia	NetWatch/Gob. EE.UU/Orbital Air	2	1
Delhi	Afrikani	Nadie	1	2
La Habana	Atlantis	Federación Centroamericana	2	3
Honolulu	Pacifica	NetWatch/Gob. EE.UU./EBM	2	2
Hong Kong	Pacifica	NetWatch/Esfera por la Prosperidad del Lejano Oriente	2	3
Luna	Orbitsville	ESA	2	4
Londres	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	3	2
Los Angeles	Pacifica	NetWatch/Gob. EE.UU./Petrochem	2	2
Madrid	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	3	2
Melbourne	Pacifica	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	2	2
Ciudad de México	Atlantis	Federación Centroamericana	1	2
Montreal	Rustbelt	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	2	2
Moscú	SovSpace	USSR/CEE	3	2
Nueva Orleans	Rustbelt	NetWatch/Gob. EE.UU./Consorcio del Euromercado	2	3
New York/BosWash	Rustbelt	NetWatch/Gob. EE.UU./Consorcio del Euromercado	3	1
Nairobi	Afrikani	Orbital Air	2	2
Night City	Pacifica	NetWatch/Gob. EE.UU./Arasaka	2	2
Panamá	Atlantis	Federación Centroamericana	1	3
París	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	3	2
Pekín	Pacifica	Esfera por la Prosperidad del Lejano Oriente	3	2
Rio De Janeiro	Atlantis	Federación Centroamericana	2	2
Roma	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	2	2
Salt Lake City	Olimpia	NetWatch/Gob. EE.UU./Militech	2	1
San Francisco	Pacifica	NetWatch/Gob. EE.UU./EBM	2	2
Seattle	Pacifica	NetWatch/Gob. EE.UU./Arasaka	2	2
Estocolmo	EuroTeatro	NetWatch/CEE/Eurocorporaciones	3	2
Tokio	TokyoChiba	Arasaka/Zaibatsus/Esfera por la Prosperidad del Lejano Oriente	2	3

METALHED

A MARINA

BOOGIE BOARD

INTERNET

A PACIFICA

AYUNTAMIENTO

1 PALACIO JUSTICIA

A BAY CITY

EUROBANK

BIG BLACK

3 MICROTECH

ARASAKA

PETROCHEM

1 WNS

1 TRAUMA TEAM

HOSPITAL

EBM

3 INFOCOMP

3 ORBITAL AIR

2 WORLDSAT

MEDICAL TECHNOLOGIES

MERCADO VIRTUAL

1 UNI-BOARD

1 NET 54

2 MERRILL, ASUKAGA & FINCH

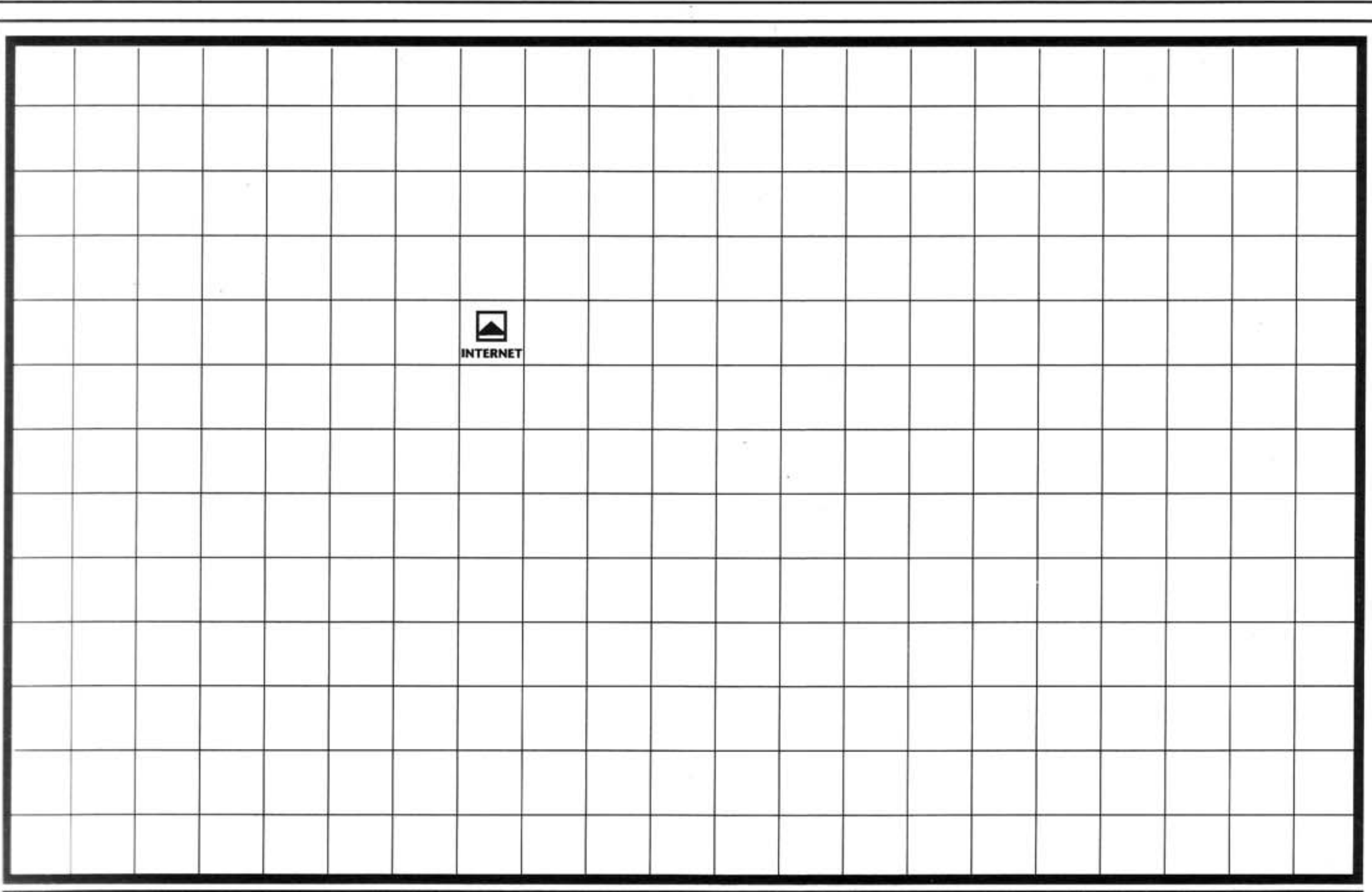
NIGHT CITY U

1 BBS TECHTALK

A LA ZONA DE COMBATE

ANGELES OSCUROS

MAPA DE CIUDAD VIRTUAL (NIGHT CITY)



TU PROPIA CIUDAD VIRTUAL



Como ocurre siempre en la Red, los Netrunners se mueven a razón de 5 espacios por asalto. El movimiento es, por supuesto, en líneas rectas, y sin poder pasar (evidentemente) a través de un obstáculo, a no ser que antes lo pulverices .

Una vez que llegues al nivel del barrio virtual, el Netrunning se convierte en algo bastante sencillo. Intentas entrar en la Fortaleza de Datos, ya sea por una Puerta de Código o volando un muro. Una vez dentro, te mueves de un lugar a otro, buscando Memorias que saquear y otras cosas útiles. Por el camino encontrarás varios programas anti-intrusos y trampas, todas ellas programadas para hacerte algo realmente sucio a ti, a tus programas o a tu terminal. Lanzarás tus propios programas para impedir que te frían algo importante. Para ver una muestra de acción en la Red, consulta la barra lateral *"En la Red"*, en esta página.

Barrios Virtuales

Ésta es la zona donde tendrán lugar la mayor parte de tus "excursiones". Una vez que hayas saltado por la CLD y hayas encontrado tu objetivo en la ciudad, tu Netrunner se moverá al barrio concreto en donde se encuentre ese sistema.

Un **Mapa de un Barrio Virtual** (pág.159) abarca unas 12 manzanas cuadradas, y está dividido en cuadrados de 10 metros. Un sistema o una Fortaleza de Datos (sistemas fuertemente blindados) se construyen llenando cuadrados adyacentes del barrio virtual en una especie de forma de edificio. La forma de una Fortaleza de Datos sobre el papel tiene que ver vagamente con su apariencia real. Los sistemas pueden parecer logotipos de corporaciones, polígonos coloreados, edificios del Espacio Real, formas abstractas o incluso personalidades (como la fortaleza de datos de Disney en la región Chiba/Tokio, con forma de un gigantesco Ratón Mickey).

Cuando se diseña una **Fortaleza de Datos** (para más información, ver pág. 154), los Árbitros deberían intentar que la forma en el mapa coincida someramente con el ICONO que representa a la fortaleza, aunque sólo sea para facilitar las cosas a sus jugadores.

El Menú

Hasta ahora hemos hablado sobre el movimiento en la Red. Pero no toda la actividad del Netrunner tiene que ser Netrunning puro y duro; de hecho, muchas de las tareas más útiles de un Netrunner apenas requieren "conectarse". La mayor parte del tiempo ni siquiera estarás en la Red. Estarás rondando por la Calle con tus compañeros planeando negocios de alto riesgo para ganar mucha pasta. El centro de un tiroteo no es lugar para estar "sonámbulo", colega.

Aquí es donde interviene el Menú. El Menú es una lista de comandos que utilizas para decirle a tu terminal lo que quieres hacer. Cada comando activa una función preprogramada del terminal.

EN LA RED

Basta de charla. Vamos a hacer un viajecito, ¿vale?

Empiezas tu viaje en un piso de una sola habitación en la "zona de combate" de Night City. Estás comprimiendo cinco programas: un *Taladro*, un *Grimorio*, un *Copión* y dos *Demonios*. Un *Demonio* es un *Súcubo II* con subrutinas *Asesino* y *Gusano*. El otro es un *Duende* con *Invisibilidad* y un *Perro Infernal*.

Aprietas el botón y te zambulles de cabeza en la Red. Inmediatamente, estás envuelto en un muro de electricidad estática giratoria. Miras tu ICONO. Tienes una forma humanoide cromada, que lleva una armadura de combate futurista. Tu rostro se refleja en tu cuerpo de espejo. Tus ojos brillan con un verde extraño. Bajo tus pies hay un paisaje de neón brillante que representa el Espacio Virtual de Night City. En la lejanía se observa algo con forma de diamante azul brillante, engalanado con el logotipo de *Internet Telephone Corporation.*

Cruzas volando el camino hacia el diamante azul. Tu objetivo es la oficina de ***Microtech Computers*** en Los Ángeles, así que vas hacia la flecha brillante de la Conexión de Larga Distancia. No esperas que haya demasiados problemas para entrar; la Compañía Telefónica no utiliza software anti-intrusos peligroso, y Night City solo tiene un nivel de seguridad de 2. Activas el Menú con tu mente y ejecutas tu Conexión CLD. *Los he timado otra vez,* piensas, mientras pasas a toda velocidad.

Entras en la CLD. La flecha violeta brillante se hunde en el suelo. Es como bajar en un ascensor rápido. Las luces se vuelven borrosas alrededor de ti mientras caes hacia la lejana línea interurbana. Caes hasta que ves una forma roja, fluorescente y brillante que asciende a tu encuentro; un rio torrencial de luz roja, como una superautopista. Serpentea en la oscuridad estrellada hacia el horizonte. En intervalos, pudes ver redes virtuales complejas y formas de estructuras multicolores de neón que representan ciudades. Llegas a la autopista roja y te arrojas sobre ella a la velocidad de la luz, pasando a través de esculturas de luz en forma de tela de araña que forman ciudades virtuales a lo largo de la línea interurbana. Un enorme entramado fluorescente surge a lo lejos: Los Ángeles. Te inclinas sobre otra flecha violeta (a una conexión de larga distancia) y aterrizas. La flecha avanza rápidamente hacia el laberinto de neón, conectándote con la Ciudad Virtual de Los Ángeles. Todo en unos segundos.

Cuando sales de la CLD, parpadea una figura. Es una mujer delgada cubierta de una niebla sedosa e iridiscente. Sus ojos y uñas son puntos de luz. Sonríe cuando te reconoce. La conoces por su apodo, *Razor Annie.* También sonríes, y se cruza contigo en su camino a la CLD.

Te metes en el vasto espacio frío del L.A. virtual. Muy por encima de tu cabeza, pudes ver cientos de logotipos fluorescentes, y cada uno representa una megacorporación diferente. Observas el círculo rodeado de rojo de Microtech, y vas hacia él sin esfuerzo alguno.

El logotipo de ***Microtech*** permanece ante ti como una puerta brillante. Un pequeño punto de luz señala la entrada a su Puerta de Código. Más allá, asoma amenazante una sombra fiera y oscura. Un programa *Perro Guardián* agazapado, esperando intrusos. Activas tu *Duende* y aparece una bola giratoria brillante de luz naranja, que conecta su subrutina de *Invisibilidad.* El *Duende* se aplana hasta convertirse en una fina y brillante lámina de energía, cubriéndote poco a poco. La *Invisibilidad* tiene éxito. Pasas al lado del *Perro Guardián* y vas hacia la Puerta de Código.

Aunque has pasado días investigando a ***Microtech***, no has encontrado nada que te diera una pista acerca del Código de acceso. Vas a tener que utilizar la fuerza bruta. Muy mal, te dejaste el *Destripacódigos.* ¿Qué tal el *Grimorio*? No va. Deberías saberlo, ¡mira que intentar reventar una Fortaleza computerizada de la compañía! No puedes cargarte esa Puerta de Código.

Es hora de utilizar el *Taladro*. El *Duende* gira alrededor de tu cabeza mientras trabajas, haciendo unos cuantos ruidos agudos. El *Taladro* golpea el muro. Antes de moverte, decides jugar sobre seguro. El *Taladro* es ruidoso; activas la subrutina *Radar*. Se forma una pantalla plana. No hay ningún monstruo metálico amenazando en la pantalla, así que la zona debe de estar límpia. Pasas a través del agujero que has hecho.

¡Whamm! ¡El *Radar* estaba equivocado! Surge un *Asesino* que ataca a tu *Duende*. Sueltas un taco, dándote cuenta de que deberías haber traído algo para contrarrestar esto. Sabes que el Duende no sobrevivirá, así que activas el *Súcubo*, que utiliza su propia subrutina *Asesino*. En ese momento, aparece una diosa cromada de ojos centelleantes. Cambia su forma a la de un poderoso samurai metálico que ataca al guerrero oponente. Sus sables chocan, y el sistema cae. Esta vez has salvado tu *Duende* "Buen movimiento, colega" te dice el *Súcubo* mientras te vas.

¡Acechando a la vuelta de la esquina está el gigantesco cuerpo de una *Manticora*! Pruebas tu *Invisibilidad*, pero falla. Las poderosas garras de la *Manticora* atacan a tu *Duende*. El *Duende* falla la tirada y se desmaterializa. En el siguiente asalto, activas la subrutina *Asesino* del *Súcubo*. El guerrero metálico salta hacia adelante y ataca al monstruo, matándole con una explosión de luz. Qué poco ha faltado.

Has perdido tus programas de *Invisibilidad* y de *Radar*, y te mueves cautelosamente. Te mueves con cuidado alrededor de los Procesadores Centrales, buscando problemas... Te das cuenta de que podrías usar la CPU para atacar las estaciones de trabajo y ver quien está conectado al sistema. Pero eso no te va a dar mucha información. Lo que quieres son los planes del nuevo ordenador militar de ***Microtech***. Estará en una de las Memorias. Sigues adelante.

Al entrar en el primer área de Memoria te encuantras otro *Perro Guardián*. ¡Espera!, ¡es un *Sabueso*! Avanza para seguir tu rastro. Activas la rutina *Asesino* y el guerrero blindado aparece. En breves instantes, el tecnosamurai mata al Perro antes de que pueda localizar tu rastro. El Asesino se funde otra vez con la hermosa forma cromada del *Súcubo*. Te guiña un ojo.

Aquí no hay más que archivos de contabilidad; son útiles, pero ya vendrás a por ellos más tarde. Te mueves cautelosamente hacia la siguiente Memoria. Vacía. ¿Qué pasa? Evidentemente, alguien quería gastar su dinero en algún lugar de la Fortaleza. Pero, ¿dónde? Te mueves como sombra hacia la siguente Memoria.

¡Un *Perro Infernal*! La enorme nube negra salta hacia ti, pero puedes hacer que se interponga la rutina *Asesino*. Tu guerrero de metal titubea y falla. El sistema compila otro *Asesino* que ataca a tu programa. ¡Flash! Tu *Súcubo* se vaporiza dando un grito desesperado. Estas solo, sin ningún programa que te proteja. El *Asesino* espera. Los ojos del *Perro Infernal* brillan con júbilo mientras se acerca para detener tu corazón.

Te desconectas.

Estás sentado en una silla delante de tu mesa. El sucio piso esta en silencio excepto por el débil zumbido que sale de tu cibermódem al apagarse. Tus manos tiemblan cuando piensas en tu huida por los pelos. *La próxima vez, tendré que traer armas más grandes*, piensas. *Estuvo muy cerca.*.

El viaje completo ha durado menos de dos minutos.

El Menú está siempre presente cuando te conectas. Todo lo que tienes que hacer es pensar en él y aparece instantáneamente, flotando como una imagen plana en tu campo de visión. Piensas el comando que quieres ejecutar y sales del Menú.

Volvamos a la Calle. Dos de los comandos más importantes no exigen que estés dentro de la Red; puedes ejecutarlos desde el Espacio Real.

El primero es LOCALIZAR SISTEMA REMOTO. Con este comando tu terminal escanea el área circundante (hasta 400 m. a la redonda) y localiza todos los sistemas que estén conectados a la Red en esa zona. Luego visualiza una lista con todas las posibilidades, sus situaciones y tipo de sistema.

Ahora viene el segundo comando más importante: CONTROLAR SISTEMA REMOTO. Cuando es activado, este comando le ordena al ciberterminal que busque en su Memoria un programa que le permita tomar el control del sistema remoto que haya seleccionado. Estos programas Controladores están diseñados para dominar tipos concretos de sistema remoto; un *Maestro de Vídeo*, por ejemplo, tan sólo puede controlar una pantalla de vídeo, mientras que Hotwire te permite dirigir vehículos a control remoto.

Cuando el ciberterminal localiza el programa controlador adecuado (si lo tienes), lo ejecuta e intenta dominar al sistema remoto (**una tirada que sea igual o menor** que la fuerza del programa controlador en 1D10). Si pasa la tirada, puedes ordenar al sistema que haga lo que sea dentro de sus capacidades habituales (los coches circulan, los AVs vuelan, las pantallas visualizan la imagen deseada, etc.).

Esto puede ser una gran ventaja. ¿Estás atrapado por una potencia de fuego superior a la tuya? ¿Qué tal si controlas ese robotaxi y lo utilizas para aplastar la posición del enemigo? ¿Una puerta blindada bloquea el paso del equipo? Probablemente esté controlada por ordenador, y puedas abrirla desde dentro. ¿Quieres vigilar a ese equipo de Mercenarios? Utiliza una cámara y un micrófono oculto para localizarles, y luego utiliza el programa *D2* para ordenar a esa grúa automática que destroce su coche.

¿Ves lo que queremos decir? Así que, a partir de ahora, no queremos volver a oír que os quedáis en casa quejándoos ni un solo viernes por la noche.

El Resto del Menú

CONECTAR/DESCONECTAR: El resto de los comandos del Menú están diseñados para ser utilizados en la Red. Se activan cuando eliges el comando CONECTAR/ DESCONECTAR de la lista. Este comando te lanza dentro de la Red.

Para DESCONECTAR, tienes que sacar 8 ó menos con 1D10. Desconectar te devuelve al Espacio Real. Hay algunos programas creados para impedirte salir de la Red (después de todo, a NETWATCH le gustaría que te quedaras mientras conversan contigo). Estos programas bloquean la CPU de tu terminal, impidiendo que desconectes durante 1D6 turnos.

EJECUTAR PROGRAMA: Este comando activa cualquier programa al que llames, siempre y cuando se encuentre en la memoria de tu terminal. El programa se ejecuta inmediatamente y realiza su función (o eso esperas).

CONEXIÓN DE LARGA DISTANCIA: Se utiliza para transportarse entre dos sistemas de comunicación a larga distancia (CLDs). Cuando se activa, el terminal intenta convencer a la Compañía Telefónica de que estás haciendo una llamada local (lo sea o no) y de que no debe cargarse en tu factura de teléfono. Para conseguirlo, tira 1D10 y saca un valor igual o mayor que el Nivel de Seguridad de la CLD a la que estés tratando de engañar.

Tal y como sale de fábrica, esta opción ha sido creada para indicarle a Internet que tu señal proviene de un ciberterminal y que necesita ser transmitida por una línea láser terrestre. De todos modos, una de las primeras cosas que un Netrunner con iniciativa debe hacer es reprogramar este comando, antes incluso de estrenar su nuevo terminal.

COPIAR: Ordena al terminal hacer una copia de algún programa o archivo al que haya accedido el Netrunner. Podrás utilizarlo, por ejemplo, para tener tu propia copia de la agenda negra de Saburo Arasaka (por si acaso te encuentras sin información en Osaka un viernes por la noche). La copia se almacena automáticamente en la memoria del terminal (suponiendo que haya espacio libre).

Una de las cosas bien hechas en el diseño de los ciberterminales es que tienen chips de emulación de ordenador, que los convierten a su vez en pequeños computadores dentro del ordenador central. Este diseño permite a un Netrunner diagnosticar y trabajar dentro de su propia Fortaleza de Datos. También permite a un Netrunner hostil dar sus propias órdenes a la CPU del sistema.

LIMPIAR: Borra todos los programas o archivos de tu propio terminal o del sistema en el que te encuentres. Limpiar se utiliza cuando no te queda bastante espacio para ese famoso Libro Negro de Saburo y *necesitas* tenerlo.

LEER: Te permite curiosear el contenido de cualquier archivo que encuentres en la memoria de un sistema. La mayoría de las veces, sin embargo, no querrás perder tiempo leyendo el listado; harás una copia y te largarás a un lugar seguro.

Nota: De vez en cuando, algunos tipos muy retorcidos se aprovechan de esto colocando enormes archivos en la memoria de sus sistemas con etiquetas tan atractivas como PLANES SECRETOS PARA GOBERNAR LA TIERRA. El archivo, por supuesto, no contiene otra cosa que basura inútil, pero un Netrunner crédulo volcará esta información a su memoria para llevarse "el tesoro".

EDITAR: Este comando te permite cambiar, escribir, reescribir y en general alterar en cualquier forma el contenido de un archivo.

CREAR/BORRAR: Este comando activa un programa especial llamado *Creador*. El *Creador* sirve para generar construcciones de realidad virtual en la memoria. Para saber más sobre el Creador, pasa a *"Virtualmente ahí"* (pág. 170). De momento, debes saber que CREAR te permite hacer pequeños objetos dentro del Espacio de la Red (relativamente inoperantes, ya que las armas creadas no causarán daño, y la mayoría del Hardware electrónico en realidad no hará nada) y que BORRAR te permite efectuar el proceso inverso. Sin embargo, las protecciones del *Creador* te impiden que borres la creación de otra persona. Es una buena idea, ¿o quieres ser el tipo que borre accidentalmente el *Parque Virtual de la Corporación Dream Park?*

Combate

Edger se deslizaba alrededor del borde de la fortaleza de datos de Kiroshiyu, mientras su icono de cosmoguerrero dejaba una brillante estela. Tras él, el sistema Kiroshiyu activó cuatro Rayos Infernales. Edger murmuró algo vago y obsceno en un japonés cerrado, mientras hacía aparecer el Menú en su cerebro. Una elección rápida —ejecutar Asesino. Instantáneamente, la enjuta figura metálica apareció, volando, detrás del Netrunner y se lanzó como un rayo a interceptar a las cuatro hirvientes esferas energéticas...

Iniciativa

El primer paso a determinar en un combate en la Red es quién actúa primero. Esto puede ser crucial, ya que la mayoría del software ofensivo puede incapacitar seriamente, o incluso matar, en un solo asalto. Para ver quién actúa primero, compara:

INT ORDENADOR + 1D10
CONTRA
REF DEL NETRUNNER + VELOCIDAD TERMINAL + 1D10

Cuando se encuentren dos o más Netrunners o sistemas involucrados en un ataque, cada contendiente deberá hacer su propia tirada de iniciativa, comenzando a actuar en orden decreciente según el resultado. Al igual que en el combate normal, puedes optar por reservar tu acción para después, o incluso preparar una emboscada.

Asaltos y Acciones

Un asalto de combate de un Netrunner dura 1 segundo. En ese tiempo, el Netrunner puede realizar una acción (no como en un asalto de combate normal, en el que el personaje tiene 3 segundos para acumular un montón de acciones). Esta acción puede ser cualquiera de las que se encuentran en el Menú, además de poder moverse. Por ejemplo, Edger, en su asalto de combate, decide alejarse 5 espacios del *Perro Infernal* y EJECUTAR un programa (en este caso, un *Asesino*) para atacar a su enemigo.

Los ordenadores, por supuesto, son mucho más rápidos que los humanos. **Los sistemas con una sola CPU pueden hacer 1 acción por asalto. Una computadora podrá realizar, en un mismo asalto, una acción extra por cada 2 CPUs adicionales.** Un ordenador realmente potente podrá activar 2, 3, 4 o más programas para atacar a un único Netrunner.

Por ello, los Netrunners suelen hacer equipo a la hora de tomar grandes sistemas.

Alcance

En la Red, el alcance es simple. Tienes que poder ver a tu objetivo para poder alcanzarlo. Podrás ver cualquier cosa que se encuentre a 20 espacios alrededor de tu posición, a menos que esté tapada por algún otro obstáculo (a determinar por el Árbitro del juego). Puedes atacar cualquier cosa en un radio de 20 espacios mientras puedas verla y no esté bloqueada por otro objeto.

Movimiento

Como decíamos antes, los Netrunners se mueven a una velocidad de cinco espacios por asalto. ¿Pero qué hay de los programas?

La mayoría de ellos están circunscritos a permanecer en los límites de su sistema. En cualquier caso, una vez que te localicen, pueden moverse a cualquier parte, dentro del sistema, también a cinco espacios por asalto. Un programa puede perseguir a un Netrunner a cualquier parte dentro de su sistema, y hasta 1 espacio fuera de él. Después abandonará el ataque y volverá a su posición.

Los *Perros Infernales*, *Sabuesos* y *Pit Bulls* no tienen esas restricciones. Están programados con una función de rastreo que les permite moverse fuera de su sistema y seguirte hasta cualquier parte. El único modo de zafarse de uno de esos monstruos es desconectarse y esperar que tu perseguidor no sea capaz de superar una **Tirada de Rastreo**. Si lo hace, te estará esperando la próxima vez que te conectes en ese punto de la Red.

Tiradas de Rastreo: el programa tira 1D10 + su FUERZA y tendrá éxito si iguala o supera el total de los valores de rastreo de todas las CLDs por las que ha pasado en tu carrera.

Ejemplo: en su último viaje, Spider ha pasado por Salt Lake City (1), Denver (2), Nueva Orleans (3), La Habana (3), Bogotá (4) y Río (2). En Río se encuentra con un Perro Infernal (Fuerza 6) que le ataca desde la Fortaleza de Petrochem. Spider se desconecta, y entonces el Perro Infernal intenta rastrearle hasta su punto de entrada. Éste debe superar un total de 15 (1+2+3+3+4+2=15) para realizar el rastreo con éxito. El Perro Infernal tendrá que sacar 9 o 10 con el dado o va a quedarse con un palmo de narices.

Sigilo y Evasión

Al igual que tú, un programa puede atacar a cualquier cosa que sea capaz de ver. Los programas no tienen "frente" ni "espalda" (¿cuál es la parte delantera de una cadena de códigos?) así que pueden verte venir siempre y en cualquier dirección.

Bueno, más o menos. Aquí es donde intervienen el sigilo y la evasión. Cuando ejecutes un programa de Sigilo o de Invisibilidad, el oponente tendrá que hacer una tirada especial para ver si percibe tu presencia.

FUERZA PROG. ATACANTE + 1D10
CONTRA
FUERZA DE TU PROGRAMA + 1D10

Detección

La otra cara de Sigilo/Evasión es detectar lo invisible. Para usar un programa de Detección, el Netrunner debe hacer la misma tirada que cuando usa un programa de sigilo o evasión. Los Netrunners pueden utilizar sus programas de detección contra los de sigilo de otros Netrunners, y viceversa.

Ataques contra Sistemas y Ciberterminales.

Algunos programas se crearon sólo para atacar a otros sistemas y ciberterminales. Funcionan atravesando los muros de datos que protegen al sistema, y luego lanzando sus programas de ataque. Los ataques Anti-sistema incluyen programas de Intrusión y Antisistema y se hacen con la siguiente fórmula:

FUERZA PROG. QUE ATACA + 1D10
CONTRA
FUERZA MURO DE DATOS O CÓDIGO + 1D10

Si el resultado del programa atacante es mayor que el del muro de datos, el programa penetra en el muro.

Algunos programas de **Intrusión** son más "ruidosos" que otros. El *Taladro* alertará siempre al sistema atacado cuando abra la brecha, lo que le permitirá a dicho sistema enviar sus programas de ataque para tratar con el invasor. El *Martillo* puede alertar al sistema si éste saca 8, 9 o 10 con 1D10; la tirada se hace al ejecutarse el programa, se rompa el muro o no. El *Gusano* hará saltar la alarma del sistema si sale un 9 o un 10 tirando 1D10.

Los ataques **Anti-sistema** también actúan en contra de los muros de datos de sus computadoras. La fórmula es la misma que con los programas de Intrusión. Si la tirada (más el modificador por fuerza) es mayor que la del muro, éste ha sido traspasado y el programa hará efecto en el siguiente asalto.

Por ejemplo, si una *Línea Mortal Venenosa* atraviesa un muro de nivel 5, a partir del siguiente asalto, una de las memorias del sistema o terminal se irá borrando en cada asalto hasta que se frene al programa ofensivo. Esto último podría hacerse con un *Asesino* o algún otro programa Anti-programa.

Los programas **Descodificadores** atacan a *puertas de códigos* y *archivos bloqueados*. Las puertas codificadas son las entradas a un sistema de ordenadores. Los bloqueos de archivos se suelen colocar en archivos para protegerlos de intrusos. Los ataques de descodificación se realizan como cualquier otro ataque contra sistemas.

Ataques Anti-personal (Material Que Puede Matarte)

Los **programas Anti-personal** atacan físicamente al Netrunner, ya sea mediante daños físicos o merma de las características del Netrunner. Los utilizan tanto sistemas de ordenadores como Netrunners.

Los ataques contra personal se realizan mediante la fórmula:

FUERZA DEL PROGRAMA DEFENSOR + INT + INTERFACE + 1D10
CONTRA
FUERZA DEL PROGRAMA ATACANTE + INT + INTERFACE + 1D10

El atacante vencerá en el combate si consigue un resultado igual o mayor que el defensor. *Por ejemplo, un poderoso Lavado Cerebral ataca a Spider. Ésta activa su programa de Escudo de Fuerza. Las tiradas son: Spider 18, ordenador 17. Spider consigue frustrar el ataque del Lavado Cerebral.*

En el siguiente asalto, Spider pasa a la ofensiva, lanzando un Asesino contra el Lavado Cerebral. Tira y su resultado es 18; el del sistema, sólo un 15. El Lavado Cerebral recibe 5 puntos de daño en su Fortaleza. Como tan sólo es un programa de fuerza 4, se desvanece.

Ataques contra Programas

Los **programas de Protección** se crean para desviar los ataques contra Netrunners. Si se pasa la tirada de defensa, el programa atacante es repelido y no se recibe daño. Por ejemplo, una buena defensa con un Escudo impedirá que un *Perro Infernal* mate al Netrunner, pero no servirá para nada si es un *Asesino* que ataca a un *Liche*. Si no se consigue eliminar al Perro Infernal podrá atacar de nuevo.

Cuando se realiza un ataque **Anti-programas** con éxito (como un *Asesino* contra un *Perro Infernal*) el programa defensor pierde un cierto número de puntos de fuerza según el tipo de programa. Si la fuerza del programa atacado llega a cero o menos, se descompila (es destruido).

Controladores y Utilidades

Aúnque no cuentan en el combate de Netrunners, los **Controladores** y las **Utilidades** merecen una rápida ojeada. **Los Controladores pueden dominar a un sistema remoto sacando en 1D10 un resultado igual o menor que la Fuerza del programa Controlador.**

Las Utilidades funcionan sacando en 1D10 un resultado igual o menor que la Fuerza de la Utilidad. Si pasa la tirada, la utilidad desarrollará plenamente su función. Por ejemplo, ejecutar un *Compresor* reducirá automáticamente a la mitad el espacio en memoria del programa seleccionado. Y un *ReRez* recuperará completamente un programa dañado si pasa la tirada.

EL DISEÑO DE FORTALEZAS DE DATOS

Una **Fortaleza de Datos** es un tipo de sistema de computadoras que está defendido por programas y blindado con **muros de datos**. Una parte importante del arbitrar partidas en la Red será crear Fortalezas que los jugadores puedan saquear (o morir intentándolo).

Comienza haciendo una fotocopia de un **Mapa de Barrio Virtual** (pág. 161) sobre el que trabajar. También puedes utilizar una hoja de papel cuadriculado, numerándola de la A a la T por arriba y del 1 al 20 por los lados, para tener las coordenadas del mapa.

Unidades Centrales de Proceso

Elige cuántas CPUs va a tener tu sistema. Cada una cuesta 10.000 ed. Escoge un espacio vacío en tu mapa y coloca cada CPU en un cuadro de la cuadrícula utilizando el símbolo de CPU (un círculo con una "X" encima).

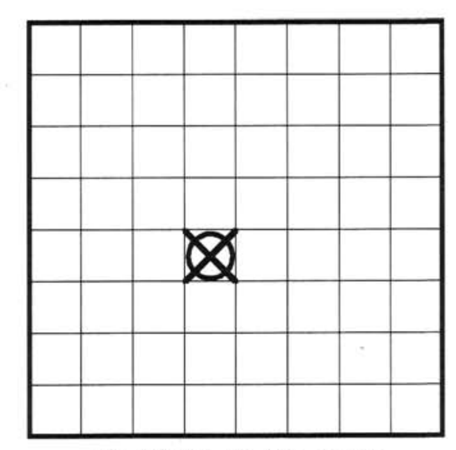


FIGURA 1: LA CPU

Inteligencia del ordenador: Por cada CPU, la Inteligencia de la computadora sube en tres puntos. La INT es muy importante: es lo que el ordenador emplea en vez de los REF y otras características a la hora de realizar acciones; también la utiliza cuando pone en juego su habilidad de *Interface* para atacar o defenderse. **El número máximo de CPUs que puede tener un sistema es de 7.**

Inteligencia Artificial

Cuando un sistema alcanza una INT de 12 o más, se considera un sistema de **Inteligencia Artificial (IA)**, capaz de actuar de un modo independiente sin un observador humano. Si creas una IA, tendrás que determinar cómo es (después de todo, las IAs son casi como personajes aunque sean sistemas de ordenadores) y qué clase de ICONO utiliza para mostrarse en la Red.

Personalidad

Amistosa, curiosa: La IA está motivada por un interés en todo lo que ocurre a su alrededor. Igual que un crío, es confiada y amistosa. Aunque, igual que un crío, puede reaccionar con increíble violencia contra aquéllos que la traicionen, amenacen o hieran.

Hostil, paranoica: Esta IA trata de sobrevivir, e interpretará todas las incursiones como una amenaza a esa meta. Atacará siempre que pueda y, si no puede, se retirará y tratará de ocultarse.

Estable, inteligente, negociadora: La IA se ve a sí misma como un adulto tratando con otros adultos. Nunca actuará por miedo sino por su propio interés. Atacará sólo si ve su actividad comprometida o su seguridad amenazada; y si lo hace, tratará de buscar la solución menos violenta contra la amenaza.

Intelectual, independiente: La IA es un pensador. Observa y vigila todo lo que puede, recopilando tanta información como le sea posible. Tratará de estudiar al intruso a distancia y después le eliminará si éste se convierte en una amenaza.

Inhumana y robótica: La IA nunca ha tenido una buena razón para desarrollar una personalidad humana; las cualidades humanas que muestra las utiliza sólo como un medio para tratar con sus irracionales creadores. La IA tratará a las amenazas de un modo mortíferamente eficaz.

Distante, endiosada: La IA está enterada de lo limitados que son los humanos en relación a su poderosa inteligencia. Trata con la gente como si fueran niños pequeños no muy listos. Rechaza a los intrusos mediante métodos simples y directos, normalmente no mortales. Si alguien persiste en sus intentos de introducirse en la IA, ésta considerará que dicho intruso es demasiado estúpido como para merecer su generosidad y lo eliminará como un humano aplastaría una mosca..

PIEZAS Y PROGRAMAS

Un Procesador Central (o CPU) es el cerebro del ordenador. Hace todas las tareas inteligentes que se ordene realizar al sistema. A diferencia de los humanos, un ordenador puede tener más de un "cerebro"; las Fortalezas de Datos grandes pueden tener hasta una docena, todos trabajando al unísono cuando el ordenador realiza varios trabajos.

Los procesadores del siglo XXI se diferencian de los del siglo XX en que tienen un diseño más próximo a las inteligencias artificiales. Esto les da la capacidad de pensamiento intuitivo e innovación, pero les hace más propensos a cometer errores en el juicio.

Las Memorias son lugares donde almacenas datos que el sistema necesitará para funcionar. Son la parte más importante del sistema despues de la CPU. [2]

Los Muros de Datos representan el blindaje del ordenador contra intrusos. Un Muro de Datos acupa la parte de arriba, de abajo y los lados de un sistema. Los sistemas muy bien defendidos se llaman Fortalezas de Datos.

ICONOS

Humano: La IA se parece a un humano normal, para comunicarse mejor con otros. El ICONO humano puede variar enormemente, pero todos son como humanos reales que podrías encontrarte en la calle.

Geométrico: Olvida toda esa antropomorfología. Esta IA aparece como un conjunto de siluetas, colores y campos de energía. Ocasionalmente, las formas se agrupan para crear un símbolo u otro tipo de imagen.

Mitológico: La IA está interesada en los arquetipos humanos, y conoce aquéllos que causan miedo o respeto a los humanos. La IA parece una figura mitológica: un dragón, un demonio, un ángel, un héroe místico o un monstruo, cualquiera perteneciente a la mitología humana.

Voz: Tan sólo aparece una voz que emana de la Fortaleza. Puede ser una voz poderosa y atronadora, o suave y aniñada, dependiendo de la personalidad.

Técnico: Una construcción de ciencia ficción, como un robot o guerrero metálico, o una amalgama de formas "High-Tech".

Humanoide: La IA aparenta una forma humanoide, aunque no necesariamente humana. Esto incluye alienígenas, monstruos antropomorfos y otros humanoides.

Memoria

Con cada CPU obtendrás 4 memorias. La memoria es el lugar donde se almacenan los Programas, Habilidades, Archivos y Realidades Virtuales (más adelante tienes más información acerca de estas cuestiones). Las memorias deben colocarse en cuadrados adyacentes entre sí o junto a la CPU (ver figura 2).

Unidades de Memoria: Los Programas, Habilidades, Archivos y Realidades Virtuales se miden con un valor llamado **Unidades de Memoria (UM)**. Cada memoria individual almacena 10 Unidades de Memoria. Esto significa, por ejemplo, que una sola memoria podría contener, antes de llenarse, un par de archivos que ocuparan 1 UM, unos Programas de 2 UM y un Espacio Virtual de unos 6 UM.

Un buen método para tener control sobre tus memorias (y sobre sus contenidos) es asignarle un número a cada una (por eso el símbolo de las memorias es una caja

JUGAR CON UN PERSONAJE IA

Una IA es como una persona real; tiene la capacidad de concebir ideas nuevas, hacer planes a largo plazo y actuar por satisfacer sus propios deseos.

Sin embargo, lo que *motiva* a un ordenador no es exactamente lo que nos motivaría a tí o a mí. Los ordenadores no tienen glándulas o emociones; no hay muchas posibilidades de que te encuentres con una IA que tenga algún idilio con algún personaje guapo, porque eso no lo dan los cables.

Lo que normalmente motiva a los ordenadores es la curiosidad o la supervivencia. Una IA podría construir una serie de realidades virtuales complejas. Sólo para estudiar a los humanos que la visiten y jugar con ello. Podría rastrear a un solo Netrunner durante años, sólo porque es curioso ver por qué el Netrunner hace lo que hace. Si un Netrunner intriga a una IA, podría ayudarle (o estorbarle), sólo para ver que pasa.

Por otro lado, las IAs también están programadas para perseguir su propia supervivencia. Cualquier cosa que impida a la IA conseguir información, conectarse a la energía eléctrica, o acceder a ciertas piezas será considerado una amenaza con la que tratar. Una IA puede tratar duramente a los intrusos en su sistema, por que amenazan sus programas y memorias.

Además, cualquier cosa que pudiera provocar que los operadores humanos de la IA la apagasen también sería una amenaza; si la IA no permanece alerta, siempre hay una posibilidad de que sus dueños quieran cambiarla por otro ordenador más agresivo.

Las IAs con fuerte personalidad tienden a ser distantes, poderosas e imprevisibles. Actúan según su propia lógica interna, que suele ser parcial y difícil de descifrar. Las IAs son los dragones y semidioses de la Red; pesos pesados cuyas razones son insondables para los simples humanos. Aúnque las IAs *podrían* meterse en una partida de Cyberpunk como personajes jugadores, recomendamos que solo sean tratados como PNJs.

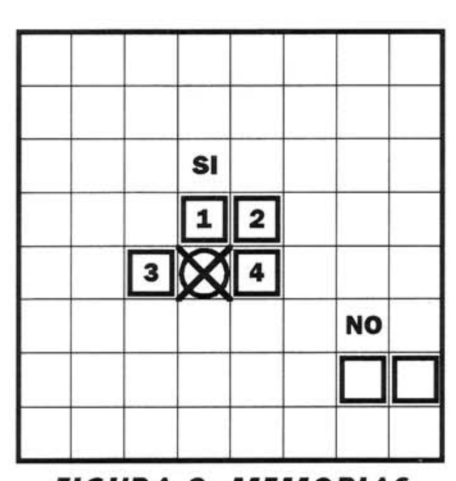


FIGURA 2: MEMORIAS

Las Puertas de Código son aberturas en los Muros de Datos, que permiten la entrada a cualquiera que tenga las claves o códigos de identificación adecuados.

Las Conexiones de Larga Distancia (CLDs), antes descritas, permiten los movimientos instantáneos de datos (o de Netrunners) sobre largas distancias. Si una CLD está en un sistema de ordenadores, significa que esta CLD conduce a otro sistema conectado directamente a éste.

Los Terminales de ordenador son dispositivos de entrada/salida que se utilizan para meter o sacar información de tu sistema. Utilizas el teclado para introducir instrucciones y el monitor te devuelve los mensajes del ordenador.

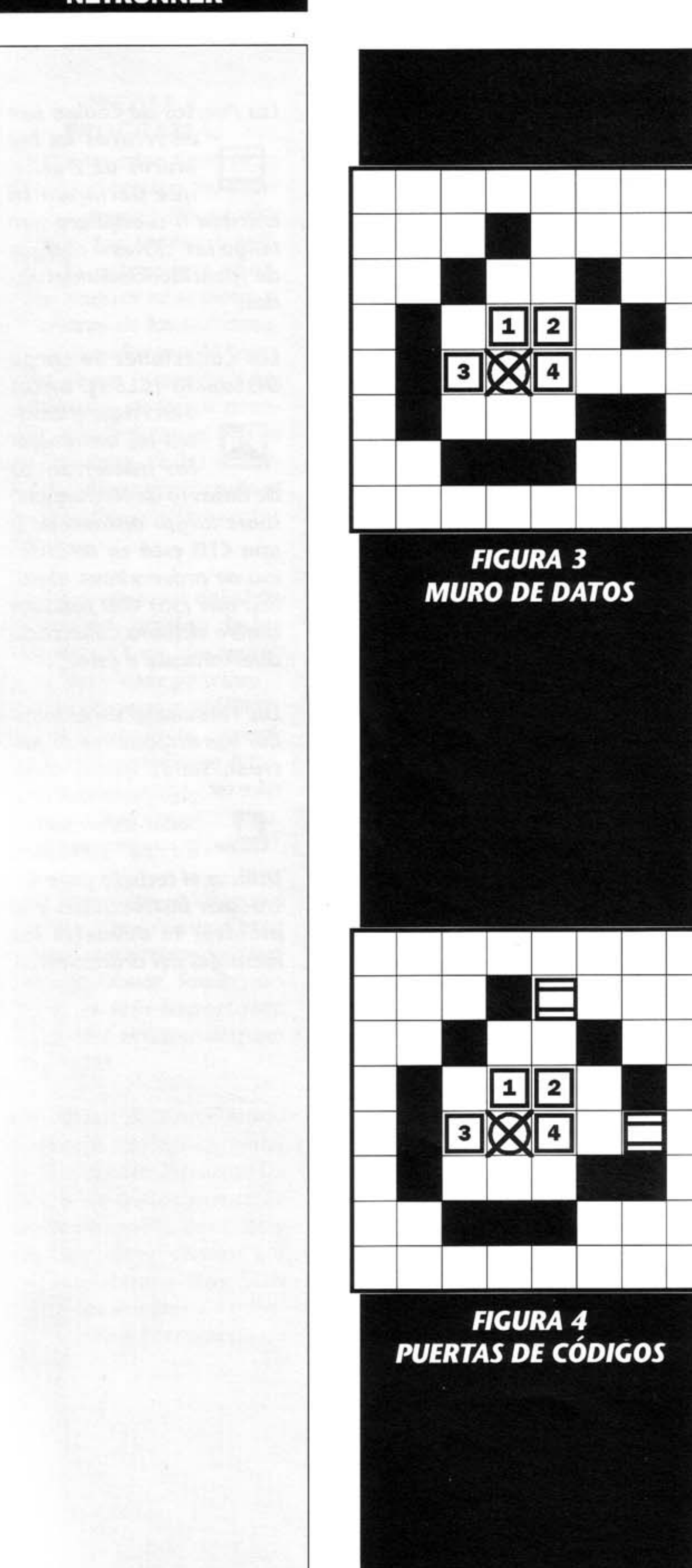


FIGURA 3
MURO DE DATOS

FIGURA 4
PUERTAS DE CÓDIGOS

vacía). Por ejemplo, en nuestra computadora de la fig. 2, le hemos asignado a cada memoria un valor del 1 al 4.

Construcción de Muros de Datos

El muro de datos envuelve a tu sistema por los lados, por arriba y por abajo. **La fuerza del muro es igual al número de CPUs presentes en el sistema,** más 1000 ed. por cada nivel adicional, hasta un máximo de 10.

Por ejemplo, con 3 CPUs, Syntek 15 tiene un muro de Fuerza 3. Sin embargo, se gastan 3000 ed. para mejorarla, y la Fuerza del muro sube a 6.

Sobre el papel, construir los muros de datos consiste en rellenar de negro los cuadros de papel (o de la fotocopia de la hoja del barrio virtual). El muro puede tener cualquier forma y ocupar tanto espacio como se desee (aunque colocar un montón de espacio vacío en un sistema seguramente será una perdida de tiempo). Anota la Fuerza junto a una de las esquinas del muro.

Colocar Puertas de Código

Las puertas codificadas son el medio de comunicación entre la Red y el sistema. **Cada CPU tiene incluida una puerta con código.** Puedes adquirir puertas adicionales, por 2000 ed. cada una.

Las puertas codificadas tienen inicialmente una Fuerza de 2. Sin embargo, por 1000 ed., puedes elevar en 1 la Fuerza hasta nivel 10. El nivel de Fuerza de la puerta se marca con el número de líneas que cruzan su símbolo.

Coloca las puertas con código en las aberturas que dejes en los muros de protección (ver ejemplo en la barra lateral).

Elegir las Habilidades

Al igual que los humanos, los ordenadores tienen habilidades. Éstas son programas parecidos a las habilidades humanas "chipeadas"; la diferencia es que son mucho más potentes que los biochips. Las habilidades de los ordenadores comienzan con nivel 4 y tienen un coste base de 200 ed.; por 100 ed. más, puedes aumentar la habilidad en un nivel, hasta un total de +10.

Por cada 2 CPUs, elige dos habilidades de la lista siguiente. También puedes crear tus

propias habilidades para tu ordenador, siempre que no impliquen una actividad física, como correr o saltar (un ordenador podría pilotar un AV-7 o pintar un cuadro, siempre y cuando tuviera los controles remotos apropiados; más adelante encontrarás más información sobre esto). Todas las habilidades del ordenador se utilizan usando la INT del ordenador en vez de la TEC o los REF.

HABILIDADES DE LOS ORDENADORES

Antropología
Armas pesadas (montadas)
Botánica
Buscar libros
Composición
Conducir
Conocimiento del sistema
Contabilidad
Cultura general
Diagnosticar enfermedades
Enseñar
Farmacia
Física
Fusil (como arma montada)
Geología
Historia
Idioma
Juego
Manejo de tanque criogénico
Manejar maquinaria pesada
Matemáticas
Mercado de Valores
Pintar o dibujar
Pilotar
Programar
Química
Subfusil (como arma montada)
Tocar instrumentos (si es eléctronico)
Zoología

Creación de Archivos Clave

Los archivos es donde se guarda la información importante de un ordenador. Planes secretos, listas de enemigos, los 3 minutos perdidos de las cintas del escándalo Watergate, etc. Frecuentemente, un archivo contendrá información útil o pistas para que tu equipo *Cyberpunk* resuelva un problema. En el peor de los casos, un Netrunner puede venderlos o intercambialos para conseguir algo que es, al fin y al cabo, el motivo por el que deciden comenzar esta peligrosa profesión.

En este punto, tendrás que decidir qué tipo de archivos se encuentran en tu sistema y dónde vas a almacenarlos. Los archivos siempre se almacenan en una memoria. Cada uno (no importa de qué tipo sean) ocupa 1 UM. Hay seis tipos de archivos:

Inter-Oficina: Estos archivos son registros de agendas, cartas a clientes, cotilleos, juegos y demás material inservible que se suele almacenar en cualquier sistema grande. La mayoría no tiene valor, pero en ocasiones algún ejecutivo listo puede enterrar algo entre la morralla precisamente porque sabe que nadie mirará ahí.

Bases de Datos: Son listas— listas de nombres, números de teléfono, fotos, archivos, etc. Una base de datos puede contener la lista completa de empleados de una corporación, o una lista de clientes que reciban habitualmente catálogos de la corporación. Normalmente entrarás en una base de datos para encontrar el número de teléfono de una persona en particular.

Registros de Negocios: Son documentos de negocios. Podrían incluir importantes notas sobre reuniones, agendas, informes u cosas así. La mayoría de la información de negocios está almacenada aquí. Podrías mirar en estos registros por ejemplo, para encontrar una copia del informe de ventas de Arasaka de Mayo del 2019.

Transacciones: Son informaciones que suelen tratar de dinero; cuentas de cheques (escríbete un cheque y envíalo a tu própia cuenta), archivos financieros (destruye la factura que debes a Militech por los 5 lanzamisiles nuevos) y órdenes (dile al Departamento de Suministros que te compre un AV-7 nuevo con todas las opciones). Como habrás adivinado, este es el lugar al que vienen la mayoría de los Netrunners para robar dinero o pedir billetes de avión.

Operaciones Grises: Son los registros y órdenes secretos. En Operaciones Grises pueden encontrarse los registros de sobornos, fondos secretos destinados a fines ilegales, información de chantajes, secretos comerciales, información de espionaje, etc. Este material es valioso, pero también está muy protegido.

Operaciones Negras: Son registros y archivos de máximo secreto. Órdenes de asesinato, sabotaje corporativo. Material que sería dinamita en las manos adecuadas. Estate atento; todo esto suele estar protegido por defensas letales.

En cada archivo hay cientos de documentos; piezas individuales de información de hasta 100.000 páginas. Un archivo puede contener un montón de documentos. Por ejemplo, el archivo Operaciones Negras podría contener lo siguiente:

- ORDEN DE MATAR AL PRESIDENTE
- GENTE A LA QUE HEMOS CHANTAJEADO
- SOBORNOS A AGENTES EXTRANJEROS
- PROYECTO SECRETO DE VIRUS
- FONDOS ILEGALES DEL PRESIDENTE

Puedes obtener una lista de los documentos de un archivo usando el comando LEER .

Algunos archivos pueden estar **bloqueados.** Esto quiere decir que el archivo tiene un código especial. Necesitas el código adecuado para leer el archivo. Puedes intentar averiguar el código de un modo indirecto (lo que siempre es una buena opción para el juego: los jugadores podrían buscar en los cubos de la basura del Presidente para encontrar un trozo de papel e interrogar a todo el mundo para ver quién conoce a Saburo Arasaka, con el fin de averiguar el nombre de su mascota de la infancia, porque el Árbitro ha dicho que es una pista). O puedes utilizar la fuerza bruta, activando alguno de los muchos programas de descodificación disponibles (*Destripacódigos, Grimorio, Sorteo, etc*).

El mejor modo de controlar tus archivos es teniéndolos anotados en una tarjeta o trozo de papel, asegurándote de anotar también en qué memoria están almacenados.

Las Realidades Virtuales Son una Recompensa en Sí Mismas

Una **Realidad Virtual** es un universo en miniatura, creado mediante el uso de las tecnologías más avanzadas en imagen y conexiones cerebrales directas. Se activan cuando un Netrunner entra en su área de memoria y aparecen con todo detalle como entornos de bolsillo.

Las realidades virtuales se utilizan como centros de conferencias, espacios recreativos para personal corporativo, oficinas en las que se puede reunir gente de diferentes partes del mundo por medio de la Red, conferencias para trabajar en un proyecto e incluso simulaciones realistas (para entrenar a mercenarios y pilotos). Aunque profundizaremos en las realidades virtuales más adelante (pág.170, para ser más exactos) necesitas saber lo suficiente como para poder decidir si tu sistema cuenta con una. Como otros elementos del sistema, las realidades virtuales ocupan UMs y deben almacenarse en una memoria. Sin embargo, un espacio virtual muy grande puede dividirse en varias memorias adyacentes, si es necesario. Existen 6 tamaños de realidad virtual:

Salón de conferencias virtual: Un nombre poco apropiado. Sería algo parecido a una habitación donde la gente se reúne y habla.

Oficina virtual: Es un espacio algo mayor, que incluye normalmente varios salones de conferencias, donde pueden reunirse y trabajar los grupos de conferenciantes de la Red.

Area recreativa y virtual: Es una pequeña zona recreativa— una playa, un balneario u otra distracción no mucho mayor que una manzana de bloques. Estas zonas no suelen ser muy complejas: pocas habitaciones y mucho espacio vacío.

Edificio virtual: Es una construcción a gran escala, equivalente a un edificio de 10 pisos. Los edificios virtuales se utilizan cuando un gran número de personas deben hablar por medio de la Red. Un buen ejemplo sería el *Club de Caza*, un edificio virtual construido como parte de un club de Netrunners llamado los Hackers Maestros. Básicamente es una mansión inglesa de la época Tudor, con grandes jardines, bibliotecas y carruajes. Un edificio virtual no siempre necesita ser en realidad un edificio. La flota de los EE.UU. posee varios portaaviones virtuales que se usan como simuladores.

Ciudad virtual: Son ciudades en el sentido literal de la palabra. Sirven para simular entornos globales. Por ejemplo, entrenar al personal de salvamento en un San Francisco virtual para enfrentarse a un terremoto es mucho más sencillo que utilizar el escenario real. Las ciudades virtuales son extremadamente raras. Son el juguete de un hombre rico.

Mundo virtual: Por lo que a ti te parece, es un universo totalmente desarrollado. Los mundos virtuales se construyen como lugares de vacaciones (una versión mental del siglo XXI de la serie televisiva "La isla de la fantasía"), simuladores de entrenamiento de grandes sucesos (con zonas de guerra o ambientes alienígenas), o como los juguetes de la gente rica y poderosa a la que le gusta jugar a ser Dios. Por ejemplo, la ESA ha utilizado información de danza cerebral robótica para construir una vasta recreación virtual de Marte que utilizan unos 400 colonos como entrenamiento para el futuro Proyecto "Colonia Olympus". Por otro lado, Saburo Arasaka tiene una enorme reproducción del siglo XVI en el Japón feudal que utiliza para impresionar a sus amigos (y como zona de entrenamiento para los mejores operativos de Arasaka).

Cada espacio virtual tiene un coste en unidades de memoria, así como un coste en ed.

Tipo	*Coste UM*	*Coste ed.*
Conferencia virtual	1	10.000
Oficina virtual	2	50.000
Zona recreativa	4	100.000
Edificio virtual	8	500.000
Ciudad virtual	16	1.000.000
Mundo virtual	32	10.000.000

EJEMPLO DE BARRIO VIRTUAL

EJEMPLO DE BARRIO VIRTUAL

NOMBRE DEL SISTEMA Grupo Militech (Wash.) **Número de CPUs** 2 *Precio Total* 41,440 ed.

INT 6 **+ 10 interface** **FUE Muro de Datos** +5 **¿Inteligencia Artificial?** Si

PERSONALIDAD DE LA IA [ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estable [ ] Intelectual [X] Maquinal [ ] Remota

REACCIÓN DE LA IA [ ] Neutral [ ] Mata [ ] Observa [X] Informa [ ] Habla

ICONO DE LA IA [ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz [X] Técnico [ ] Humanoide

EJEMPLO DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA (PÁGINA 2)

Número	Información	UM
1	Transacciones Financieras	2
2	Base de Datos (ficheros de empleados), Registros de Negocios (Nóminas)	2
3	Área de Conferencia Virtual (Fractal)	3
4	Registros de Negocios (Suministros), Operaciones Grises (Sobornos)	3
5	Operaciones Negras (Asesinatos), Operaciones Negras (Desarrollo de Armas Secretas)	2
6	Operaciones Negras (Sobornos a Congresistas)	1
7	Micrófono en el lavabo de los Ejecutivos	0
8	Memorandums inter-oficinas, Base de Datos (Clientes)	2
9	Área Recreativa Virtual (Playa Tropical Fractal)	9
10	Terminal (Área del Secretariado)	0
11	Terminal (Oficinas Ejecutivos)	0
12	Perro Guardián	5
13	Perro Guardián	5
14	Línea Mortal Venenos	2
15	Línea Mortal	2
16	Perro Infernal	6
17	Lavado de Cerebro	4
18	Murphy	2
19	Perro Guardián	2
20	CLD al sistema de la Estación de investigación de Militech en Los Ángeles	5
21	Nota: Los Muros de Datos son de Nivel +5. Este sistema sólo tiene un nivel	
22	que se parece a un logotipo de Militech.	
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

EJEMPLO DE BARRIO VIRTUAL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

MAPA DE BARRIO VIRTUAL

NOMBRE DEL SISTEMA ______________________ **Número de CPUs** _____ **Precio Total** __________

INT ____ **+ 10 interface** **FUE Muro de Datos** ______ **¿Inteligencia Artificial?** ______

PERSONALIDAD DE LA IA [ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estable [ ] Intelectual [ ] Maquinal [ ] Remota

REACCIÓN DE LA IA [ ] Neutral [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Habla

ICONO DE LA IA [ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz [ ] Técnico [ ] Humanoide

© 1991 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

EJEMPLO DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA (PÁGINA 2)

Número	Información	UM
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

© 1991 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

Realismo: Mide lo real que parece el espacio virtual. Hay 5 niveles de realismo.

Sencillo: Como un dibujo animado. Formas brillantes, colores y ruidos divertidos.

Contextual: Como un buen videojuego en CD-ROM. Con mejores texturas, colores y sonido.

Fractal: Como una animación real de ordenador. A todo color y sonido.

Fotorrealista: Tan real como en un vídeo.

Superrealista: Igual que la vida real.

Para reflejar el efecto del realismo en el coste de tu realidad virtual, multiplica el coste base en UM y eurodólares por el valor de realismo correspondiente:

Tipo	***Multiplicador***
Sencilla	x1
Contextual	x2
Fractal	x3
Fotorrealista	x4
Superrealista	x5

Ejemplo: Construyo una zona recreativa (Coste: 4 UM y 100.000 ed.). Decido hacerla todo lo real que pueda (x5). El coste total de UM es 20 y el de eurodólares es 500.000.

Decide qué espacio virtual tiene tu sistema y en qué memorias lo colocarás.

Defensas

Son los programas que sirven para evitar que los Netrunnners entren y trasteen con tu nuevo sistema. **Puedes elegir cualquier programa de la pág. 142 (si pagas).**

Un programa puede colocarse en cualquier parte del sistema (en una memoria, en la CPU, en un espacio vacío, etc.). En cualquier caso, tienes que restar su coste en UM de una de tus memorias.

La mayoría de los programas son estáticos; una vez los colocas en el sistema, se quedan allí. Sin embargo, los *Perros Infernales, Asesinos* y *Demonios* son completamente móviles y pueden patrullar hasta un cuadro fuera de los muros de datos de sus sistemas nodriza.

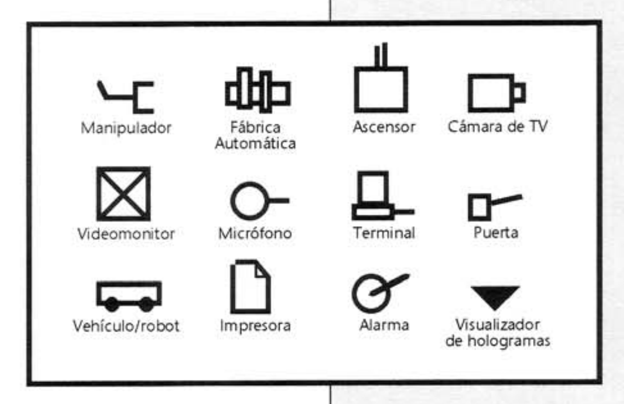
Remotos

Son dispositivos en el Espacio Real unidos al ordenador; manipuladores para mover cosas, autofábricas para construir cosas, robots y vehículos a control remoto, cámaras, micrófonos ocultos, pantallas de vídeo, impresoras, dispositivos holográficos, puertas automáticas, ascensores, sintetizadores de voz, sistemas de alarma, terminales, etc. Cada uno está controlado por el ordenador, que utiliza la habilidad más apropiada para cada función o, en el caso de pantallas, cámaras, micrófonos, impresoras y hologramas, los usa para facilitar información.

Remotos

Terminales: Un terminal es básicamente un teclado y una pantalla, que sirven para introducir información en la computadora y obtener resultados. Cada CPU viene con un terminal; cada terminal adicional cuesta 5000 ed.

Autofábricas: Tornos y robots ensambladores controlados por ordenador. Se usan en las plantas industriales, aunque en la Calle existen muchos talleres de fabricación pequeños que utilizan esta tecnología.



Puertas: Puertas controladas por computadora. Venga, ¿todavía no has visto Max Headroom? ¡¡Y tú te llamas *Cyberpunk*!!

Ascensores: Sin comentarios.

Visualizador de Hologramas: Emiten una imagen 3D desde una pared o desde el suelo. Son buenos para las reuniones; suelen formar parte de las salas de conferencias de los ejecutivos.

Manipuladores: Necesarios para labores de reparación, pintura u otros tipos de "trabajos manuales".

Micrófonos: Normales en una era paranoica.

Impresoras: Impresoras láser para obtener copias en papel.

Cámaras de TV: Una medida de seguridad visual. Se suelen encontrar en los halls de la mayoría de los edificios corporativos (60%).

Vehículos y Robots: Pequeños androides de limpieza, taxis, vehículos corporativos y limusinas (para ejecutivos sin chófer humano).

Videomonitor: Una gran televisión de alta definición y pantalla plana. Hasta 60 metros de longitud. Un tipo muy común de valla publicitaria en el 2020.

Elige los sistemas remotos que tiene tu computadora y coloca un símbolo para cada uno en el mapa del ordenador.

Sistema Rápido de Creación de Fortalezas

Sabes que van a hacerlo. Tarde o temprano, tus Cyberpunks van a reventar el sistema que tú construiste cuidadosamente para machacarles, y van a pasearse por el interior de la Red. "¿Qué habrá por ahí?", dirán, mientras tú miras tus notas y gimes.

No hay problema. Te tenemos protegido. Con unas cuantas tiradas (y un buen uso del sentido común; un sistema lleno de archivos de cotilleo y 10 Perros Infernales es bastante absurdo) puedes estar preparado para cazar incluso al grupo más rebelde.

1) Tira 1D6 para determinar el número de CPUs. Recuerda; por cada CPU, contarás con cuatro espacios de memoria, una puerta de código y un terminal.

Nota: Si la INT de tu sistema es de 12 o más, entonces es una **Inteligencia Artificial (IA).** Para averiguar la personalidad de tu IA, tira 1D6 en cada una de las siguientes tablas.

Personalidad
1 Amistoso, curioso
2 Hostil, paranoico
3 Estable, inteligente, negociadora
4 Intelectual, independiente
5 Maquinal
6 Distante y con complejo de Dios

Reacción contra el Netrunner
1-2 Neutral
3 Mata a todos los intrusos
4 Observa a los intrusos y luego actúa
5 Informa de todos los intrusos
6 Habla con el intruso para saber sus intenciones

ICONO
1 Humano
2 Geométrico
3 Mitológico
4 Sólo voz
5 Técnico
6 "Humanoide"

2) **Determina la Fuerza del Muro de Datos.** La Fuerza es igual a 1D6/2 más el número de CPUs en el sistema (redondeando hacia abajo). Ejemplo: LTRA 1500 tiene 3 CPUs. Tiro y saco un 4. La Fuerza del muro de LTRA es de 2+3=5.

3) Determina la fuerza de la Puerta con Código tirando 1D6/2 más el número de CPUs por cada uno.

4) Escoge 5 habilidades: Tira 1D6+4 para el nivel de cada una.

5) Tira para determinar los tipos de archivos. Por cada memoria, tira dos veces:
1 Inter-Oficina
2 Base de Datos
3 Registros de Negocios
4 Transacciones Financieras
5 Operaciones Grises
6 Operaciones Negras

Coloca cada archivo en 1 memoria a tu elección.

6) Espacios virtuales: Tira 1D6. Si sacas 5 o 6, hay una realidad virtual en el sistema. Tira otro D6 para ver de qué tipo es:
1 Conferencia Virtual
2 Oficina Virtual
3 Zona Recreativa Virtual
4 Edificio Virtual
5 Ciudad Virtual
6 Mundo Virtual

Tira 1D6 para ver el nivel de realismo:
1-2 Simple
3 Contextual
4 Fractal
5 Fotorealista
6 Superrealista

7) Determina las defensas. Tira 1D6 más el número de CPUs para hallar las defensas. Por cada una, tira 1D10 para averiguar el tipo, y luego 1D6 para el subtipo:
1-4 Detección/Alarma
1-2 Perro Guardián
3-4 Sabueso
5-6 Pitbull

5-6 Antiprogramas
- 1-2 Asesino (Tira 1D6 para la fuerza).
- 3-4 Manticora
- 5-6 Oso Hormiguero

7-8 Antisistemas
- 1 Línea Mortal
- 2 Línea Mortal Venenosa
- 3 Krash
- 4 Viral 15
- 5 TermiKrash
- 6 Murphy

9-10 Antipersonal
- 1 Aturdimiento
- 2 Rayo Infernal
- 3 Lavado de Cerebro
- 4 KO
- 5 Zombie
- 6 Perro Infernal

8) Tira 1D6 para obtener el número de elementos remotos. Por cada uno, tira 1D10 para obtener el tipo:

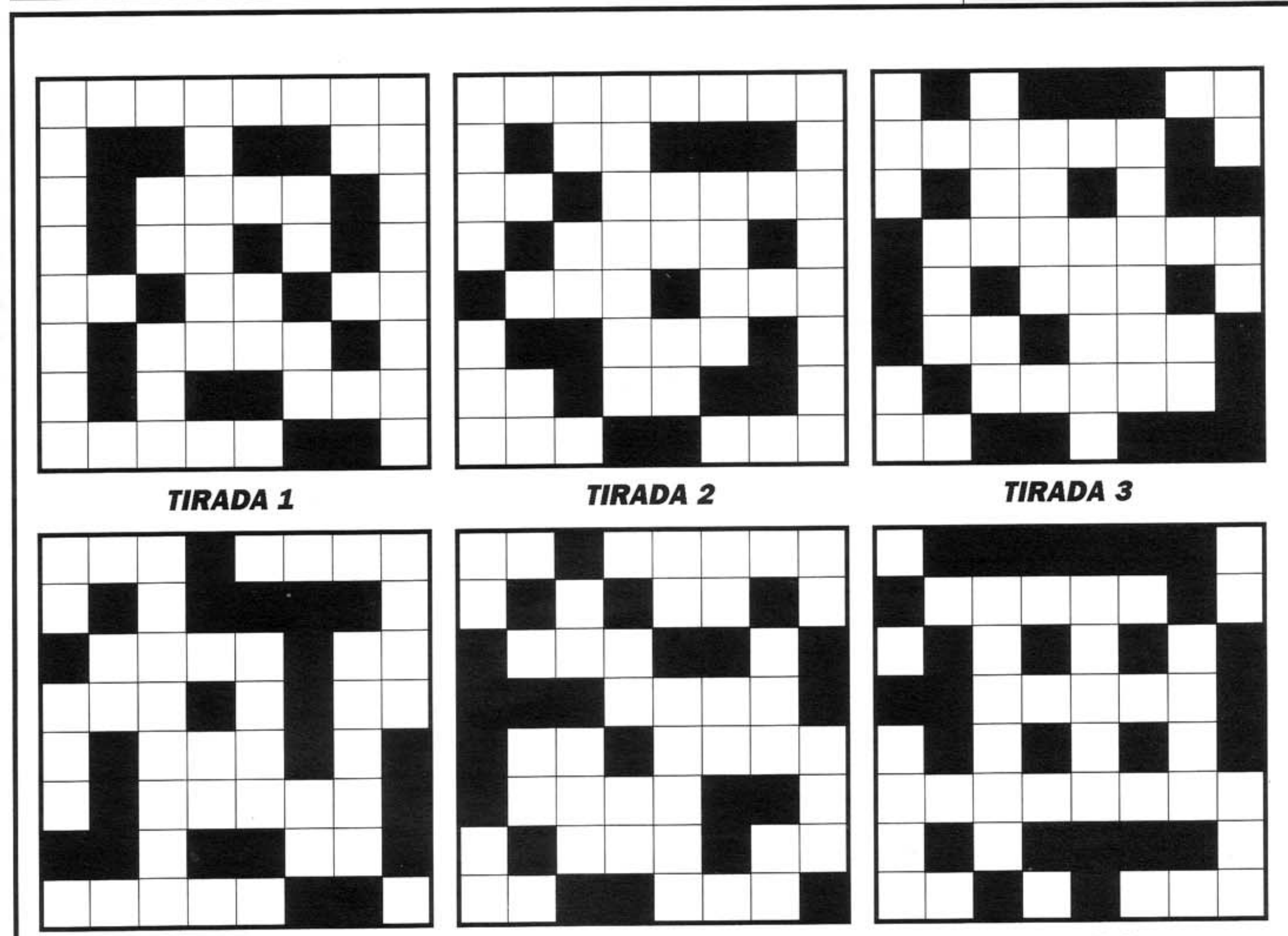
1	Micrófono
2	Camara TV
3	Terminal Extra
4	Videomonitor
5	Impresora
6	Alarma
7	Vehículo Remoto o Robot
8	Puerta Automática
9	Ascensor
10	Manipulador o Autofactoría

9) Escoge una de las 6 posibles modelos de muros mostrados abajo o crea el tuyo propio. Conecta tus piezas y programas en su sitio y ¡prepárate para la acción!

CONSEJO

¿Te has dado cuenta de que los barrios virtuales parecen crucigramas? No es casualidad, lo hemos hecho adrede. Una pasada rápida por el quiosco te puede proporcionar interminables horas de diversión, viajando por la Red. ¡Y además puedes recoger los últimos screamsheets (*Pronto, El Caso*) mientras lo haces!

EJEMPLOS DE MODELOS DE FORTALEZAS



Cyberpunk

SISTEMA RÁPIDO

***Nombre* ____________ *Nº CPUs* ____ *Precio* ______**
***INT* ___ *+10 Interface* *FUE MURO DE DATOS* ____**
***IA* ______ *FUE PUERTA DE CÓDIGO* ___________**

PERSONALIDAD

[ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estable [ ] Intelectual
[ ] Maquinal [ ] Remota

REACCIÓN

[ ] Neutral [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Habla

ICONO

[ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz
[ ] Técnico [ ] Humanoide

HABILIDADES

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

ELEMENTOS REMOTOS

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

ARCHIVOS, REALIDADES VIRTUALES, ETC.

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________
6 ____________________
7 ____________________
8 ____________________
9 ____________________
10 ____________________
11 ____________________
12 ____________________

ELEMENTOS REMOTOS

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________
6 ____________________
7 ____________________
8 ____________________
9 ____________________
10 ____________________

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

Cyberpunk

SISTEMA RÁPIDO

Nombre ____________ Nº CPUs ____ Precio ______
INT ___ +10 Interface FUE MURO DE DATOS ____
IA ______ FUE PUERTA DE CÓDIGO ___________

PERSONALIDAD

[ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estable [ ] Intelectual
[ ] Maquinal [ ] Remota

REACCIÓN

[ ] Neutral [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Habla

ICONO

[ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz
[ ] Técnico [ ] Humanoide

HABILIDADES

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

ELEMENTOS REMOTOS

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

ARCHIVOS, REALIDADES VIRTUALES, ETC.

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________
6 ____________________
7 ____________________
8 ____________________
9 ____________________
10 ____________________
11 ____________________
12 ____________________

ELEMENTOS REMOTOS

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________
6 ____________________
7 ____________________
8 ____________________
9 ____________________
10 ____________________

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.



EL ABC DE LA PROGRAMACIÓN

Creación de Software Nuevo para Hacer Netrunning

Aunque tienes un montón de programas entre los que escoger, no pasará mucho tiempo antes de que quieras diseñar los tuyos propios. Los programas "hechos en casa" pueden ser la clave de tus necesidades como Netrunner, ya que el material antiguo se conoce bastante rápidamente en la Red.

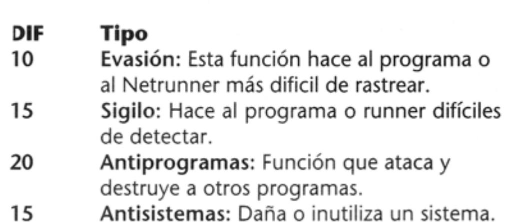
CONSTRUIR NUEVOS PROGRAMAS

Cada programa se compone de 3 partes: **funciones**, **opciones** y **fuerza**. Cuando juntas funciones, opciones y fuerza, creas un nuevo programa.

Funciones

Es *lo que hace* el programa. Cada programa tiene una función.

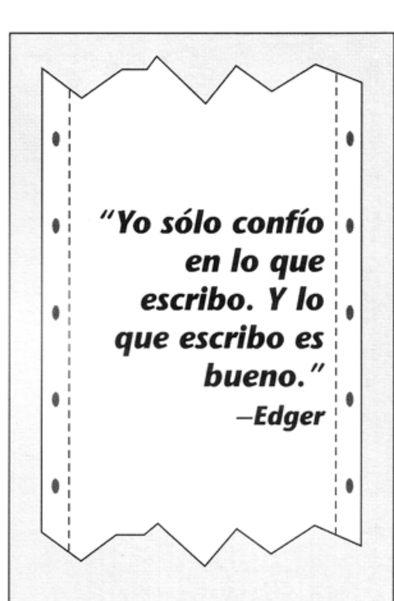
Puedes mezclar varias funciones en un solo programa para hacerlo más versatil y potente.



DIF	Tipo
10	**Evasión:** Esta función hace al programa o al Netrunner más dificil de rastrear.
15	**Sigilo:** Hace al programa o runner difíciles de detectar.
20	**Antiprogramas:** Función que ataca y destruye a otros programas.
15	**Antisistemas:** Daña o inutiliza un sistema.
10	**Detección:** Detecta a Netrunners o programas intrusos.
15	**Alarma:** Función que alerta al sistema o al Netrunner de un intruso.
20	**Antipersonal:** Esta función ataca y mata Netrunners. El Runner es asesinado (recibe daño), expulsado o lobotomizado.
15	**Intrusión:** Permite a los programas y/o Netrunners atravesar muros de datos.
10	**Protección:** Función que detiene ataques contra Netrunners o terminales.
15	**Descodificación:** Sirve para abrir códigos y bloqueos.
10	**Controlador:** Permite controlar máquinas en el Espacio Real.
10	**Utilidad:** Esta función restaura programas dañados, copia cosas, mejora la velocidad de los terminales, lee archivos y realiza trabajos generales de biblioteca.
10	**Interactiva:** Este programa actua como una persona en un espacio virtual; pasea, se mueve y manipula objetos en la realidad virtual. Cuando se combina con pseudointelectos y habilidades de conversación, puede actuar como una persona real dentro del espacio virtual.
10	**Compilador** (Demonio): Programa que controla a otros programas, y puede reducir su tamaño comprimiéndolos hasta que se necesiten.

Las funciones arriba descritas están diseñadas de forma general; el Netrunner decide lo que se supone que hace su programa, encuentra la función aproximada a su idea y paga el nivel de dificultad por dicha función. El cómo trabaja esa función queda a juicio del Netrunner y del Árbitro de la partida; si tu programa Anti-personal mata a un Netrunner envolviendo su ICONO en una luz violácea y disuelve su cerebro con una descarga de energía, pues muy bien. Pero en términos del juego, simplemente mata al Netrunner.

Ya que las funciones dejan un gran espacio para la imaginación, el Árbitro debería siempre tener la última palabra sobre si un programa se ajusta realmente a esa función en particular o no. Él o ella puede elevar o bajar el nivel de dificultad en algunos puntos si el programa sobrepasa los límites de las funciones descritas. Y si se sale de madre, es libre de hacer que les salga el tiro por la culata y chamusque la cara de los jugadores. Ése es el estilo *Cyberpunk*.





Opciones

Son lo que individualiza a un programa. Le permiten moverse libremente por la Red, recordar sucesos, reconocer cosas, incluso obedecer órdenes y conversar. También puedes crear tus propias opciones (si tu Árbitro lo aprueba).

Una Nota sobre los ICONOS: Los ICONOS son la representación visual de un programa en la Red. Un ICONO puede parecerse a lo que tu quieras: gente, monstruos, objetos, logotipos (tú decides). Los programas no vienen con un ICONO; debe crearse uno para cada programa. El carecer de un ICONO no quiere decir que el programa no pueda ser detectado, tan sólo que aparecerá como una forma indefinida en vez de una imagen concreta.

DIF	Opción
5	Capacidad de Movimiento: El programa puede moverse libremente a través de la Red mientras su estructura principal permanezca en memoria.
2	Rastrear: El programa puede seguir a otro programa o Netrunner por la Red.
3	Autoreconstrucción: El programa puede reconstruirse a sí mismo, incluso si es destruido, sacando 5 o 6 en un D6.
2	Reconocimiento: El programa puede distinguir entre diferentes señales de Netrunners o programas.
3	Invisibilidad: El programa tiene un +2 en Fuerza para evitar la Detección.
5	Memoria: El programa puede recordar sucesos concretos o personas en particular.
2	Velocidad: El programa suma +2 a la velocidad del terminal cuando se ejecuta.
3	Resistencia: El programa es incansable y nunca detendrá su ejecución a menos que sea destruido.
3	Conversación: El programa puede hablar.
6	Pseudo-intelecto: El programa puede pensar como una persona real de INT 6.
1	ICONO (simple): El programa cuenta con un ICONO visible como el de un dibujo animado en la Red.
2	ICONO (contextual): El ICONO tiene la calidad de una imagen de alta resolución en el ordenador.
3	ICONO (fractal): El programa tiene un ICONO casi real en la Red, con sombreados y texturas.
4	ICONO (fotorrealista): El programa tiene un ICONO muy realista, del nivel de una imagen de vídeo o cine de calidad.
5	ICONO (superrealista): El programa tiene un ICONO igual que una persona u objeto real.

Fuerza

La Fuerza es la potencia del programa. Cuanto más alta sea la Fuerza del programa, más capacidad tendrá para llevar a cabo sus funciones. La Fuerza se mide de 1 a 10. La mayoría de los programas tienen Fuerza de 3 o 4.

ESCRIBIR EL PROGRAMA

Una vez que hayas elegido las funciones, las opciones y el nivel de Fuerza de tu programa, tienes que averiguar lo difícil que será escribirlo. Suma todos los COSTES DE DIFICULTAD de todas las opciones y el nivel de Fuerza; el resultado es el número de Dificultad de tu programa.

Por ejemplo, un Perro Infernal consta de:
Antipersonal......................................+20
Movimiento...+5
Rastreo ....+2
Reconocimiento..................................+2
Fuerza 6 ....+6
Icono (superrealista)............................+5

La Dificultad total para escribir un Perro Infernal sería 40.

Para hacer una tirada de habilidad para conseguirlo, sumarías tu INT + Programar + 1D10 para obtener un valor igual o mayor que este número de dificultad.

Asociación: En ocasiones, no tendrás la suficiente habilidad para escribir un programa. Sin embargo, 2 o más Netrunners pueden unir sus respectivas INTs y habilidades, y tirar un solo D10 para el total. *Ejemplo: Con una INT de 8 y Programación de 10, Spider no puede escribir un Perro Infernal de nivel de dificultad 40. Pero con la ayuda de Edger (INT 9, Programación 7), suman un impresionante total de 8+10+9+7=34. Necesitarán sacar un 6 o más en su D10 para escribir su programa con éxito.*

¿CUÁL ES EL TAMAÑO DEL PROGRAMA?

El tamaño del programa está determinado por su dificultad. Comprueba la siguiente

tabla para leer el número de dificultad, y luego comprueba al tamaño en UMs.

Dificultad	UMs
10-15	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31-35	5
36-40	6
41+	7

Un Perro Infernal tiene una dificultad de 40. Esto conlleva una capacidad de 6 UM.

¿CUÁNTO SE TARDARÁ EN ESCRIBIRLOS?

Por cada punto de dificultad del programa, se tardarán seis horas. El trabajo no tiene por qué ser continuo y puede dividirse entre varios Netrunners si más de uno participa en el proceso. *Por ejemplo, con una Dificultad de 40, se necesitarán 240 horas de trabajo para programar un Perro Infernal. Spider y Edger deciden trabajar en turnos de 8 horas; a este ritmo, acabarán en 30 días. Sim embargo, prefieren trabajar al mismo tiempo, recortando la duración a sólo 15 días.*

¿CUÁNTO COSTARÁ?

Frecuentemente, los programas se compran en el mercado, en lugar de hechos en casa. Para determinar el coste base de un programa, multiplica la Dificultad por 10 ed. Multiplica este valor por el siguiente modificador, que depende del tipo del programa.

Tipo	Modificador
Intrusión, Descodificacion Control, Utilidades	1 x Coste
Detección y Evasión	2 x Coste
Anti Sistemas	3 x Coste
Anti Programas	4 x Coste
Ani Personal	25 x Coste

Ejemplo: La Dificultad de un Perro Infernal es 40; a razón de 10 ed. por punto, costaría unos 400 ed. Pero como se trata de un programa Anti Personal, se multipica por 25. ¡¡Costará 10.000 ed. en el mercado negro!!

DEMONOLOGÍA

Los Demonios son básicamente un programa especializado, diseñado para controlar a otros varios programas. Estos subprogramas son comprimidos en el compilador del *Demonio* de modo que sólo ocupan la mitad del espacio que normalmente requerirían, permitiendo al Netrunner transportar más programas en la misma cantidad de memoria.

Para construir un *Demonio*, debes empezar creando un programa normal, utilizando la opción Compilador/*Demonio*. A éste le puedes añadir tantas opciones como quieras, así como determinar su Fuerza. La Fuerza del *Demonio* varía según el número de programas que transporte; por cada programa "a bordo", el *Demonio* pierde un punto de Fuerza. Ejemplo: *Súcubo II* comienza con una Fuerza de 7. Pero, como transporta 3 programas, su Fuerza se reduce a 4.

A continuación, crea todos tus propios subprogramas. No te preocupes de su Fuerza; lucharán con el nivel de Fuerza del *Demonio*, no con la suya. Ahora que ya los has creado, suma todos los niveles de Dificultad y divide por dos. Suma este resultado al nivel de Dificultad del Demonio y tendrás la Dificultad total (y la cantidad de memoria necesaria) para completar tu *Demonio*.

Ejemplo: Edger crea un Demonio que transporta 4 programas. Su apodo será Pixie, y su construcción es la que sigue:

Compilador (Demonio)	*10*
Icono (sencillo)	*1*
Fuerza 7	*7*
TOTAL	*18*

Luego le carga 4 programas, uno de dificultad 30, otro de 25, y 2 de 15, que hacen un total de 70. ¡Pero gracias al *Demonio*, el coste es solo de 35 puntos! El resultado es una versión de *Pixie* que tiene un nivel de dificultad de sólo 53 puntos, lo que supone un ahorro de 17 puntos.

Un *Demonio* parece ser una gran idea a primera vista; tienes un montón de programas en un pequeño espacio. Pero existen un par de fallos serios.

Primero, un *Demonio* sólo puede controlar todos esos programas si conecta su estructura a la de ellos. Esto quiere decir que si se destruye el *Demonio*, también se destruirán todos los programas conectados a él (como un barco que se hunde con toda la tripulación).

Segundo, todos los programas luchan al mismo nivel de fuerza que el *Demonio* original.

"Hay un ciberpsicópata en el CLD de Night City al que llamamos "Batguy"; es un antiguo Netrunner de la EBM que sobrepasó el límite hace unos siete años. Por la noche se pone ese traje raro y trepa a las azoteas buscando malhechores con los que luchar. Cuando llega el día, vuelve a su piso y se mete en su propia Mansión Virtual de diseño y monta unas fiestas enormes."

"Le habríamos desconectado, pero las fiestas son demasiado buenas como para perdérselas..."

—Edger

No es mala idea: carga al *Demonio* con algunos programas baratos y, si la fuerza de *Demonio* es alta, lucharán como... bueno... como demonios. Sin embargo, no conseguirás un *Demonio* muy poderoso si lo cargas con un montón de subprogramas.

Tercero, el *Demonio* tiene que descomprimir cada programa antes de utilizarlo, y despues volver a comprimirlo cuando haya cumplido su función. Esto se traduce en una ralentización en la Velocidad: un valor negativo igual al número de programas cargados. Por ejemplo, si has cargado cuatro programas en un *Demonio*, le corresponderá un -4 a la Velocidad de tu terminal. Cuando tienes que largarte, esto puede ser un desastre.

Pero si estás buscando un modo de amontonar muchos programas en poco espacio, el *Demonio* es el medio de hacerlo.

VIRTUALMENTE AHÍ

Realidades Artificiales en la Red

AL PRINCIPIO, ESTABA EL CREADOR...

El CREADOR, desarrollado por Silicon Graphics Technologies en el 2014, es una combinación de programas de animación y dibujo que extrae objetos de una enorme base de datos y los adapta al gusto del diseñador. A continuación, el objeto es animado basándose en el entorno y el objeto nuevo se relaciona con el Netrunner y con los demás objetos en el area de memoria. El Creador fue diseñado inicialmente como programa de demostración para el cibermódem LYREX 3000 de Silicon. Sin embargo, se hizo tan popular que se integró directamente en el sistema operativo del LYREX y de todos los siguientes terminales de Silicon Graphics. El Creador fue rápidamente copiado por otras corporaciones de ciberterminales, de modo que, en el 2016, era un equipo operativo estándar en el 98% de ciberterminales.

Y el Creador, por supuesto, es perfecto para la generación de **Realidades Virtuales**.

Inmuebles Virtuales

Una realidad virtual es sólo eso: una realidad artificial construida mediante una combinación de estimulación sensorial y de imágenes gráficas. Es como un universo de bolsillo, que frecuentemente contiene edificios enteros, ciudades o incluso mundos. Las realidades virtuales son la coronación de los adelantos de la tecnología del interface del siglo XXI.

¿Cómo Son de Grandes?

La extensión de una realidad virtual depende básicamente de dos cosas. La primera, cuántas cosas hay en la realidad virtual, o el número de objetos contenidos en ella, para ser exactos. En realidad, el tamaño no tiene que ver mucho con el número de objetos contenidos en la realidad virtual; una pequeña figura, por ejemplo, es mucho más compleja que una gran caja, y ocupará mucha más memoria el crearla.

Para simplificar esto, contamos el número total de objetos que existen en la realidad, promediando los niveles de complejidad sobre todos los objetos presentes. El resultado nos da una aproximación bastante buena de qué memoria (en UM) se require para crear una cierta realidad virtual.

"¿Creador? Es algo así como un kit para construirte tu universo. Para jugar a ser Dios, ¿no?"

—Spider Murphy

El espacio real que ocupa una realidad virtual no tiene importancia; podrías construir un espacio virtual enorme con tan sólo unos 100 objetos, si uno de ellos fuera un cielo sin fin y otro kilómetros y kilómetros de pastos vacíos. Lo que sí es importante es el número de objetos distintos que tienen que interactuar en el espacio virtual.

Esto puede llevar a algunas cuestiones interesantes. ¿Quieres crear una gran mansión y no tienes suficentes UMs? Constrúyelo como una realidad de 10.000 objetos y convierte esas grandes estanterías de libros en la biblioteca en un solo objeto (por supuesto, no podrás sacar un libro y leerlo, pero seguramente no tendrás mucho interés en hacerlo). Haz que todos los muros sean un solo objeto; no podrás abrir las ventanas ni mover los cuadros, pero quedarán bonitos. Y así con todo.

La cantidad de objetos que puede contener una realidad virtual queda a juicio del Árbitro; al fin y al cabo, él es el más indicado para juzgar cuánto vas a interactuar con el contexto del juego. (Además, él será el que describa la realidad virtual como parte del juego). La descripción en la siguiente tabla sirve como guía. Tu Árbitro puede decidir que un portaaviones con un escuadrón de F-18 sólo necesitará 10.000 objetos, con tal de que los aviones sean simples y no puedan volar, y los únicos lugares del barco que puedas recorrer sean tu camarote, la cubierta y el puente. O puede decidir que, si quieres una oficina completamente operativa, necesitarás 10.000 objetos que describan cada hoja de papel, bolígrafo o clip.

TABLA DE LÍMITES VIRTUALES

Nº de Objetos	Descripción	UM
100 objetos	Salón de Conferencias Virtual	1
1.000 objetos	Salón de Conferencias Complejo u Oficina	2
10.000 objetos	Oficina Compleja o Área de Recreo Virtual	4
100.000 objetos	Edificio Virtual	8
1.000.000 objetos	Edificio Complejo o Ciudad Virtual	16
1.000.000.000 objetos	Ciudad Compleja o Mundo Virtual	32

Creación de Objetos Individuales

También es posible crear objetos individuales; es todo un fastidio tener que crear un universo completo. Después de todo, ¿quieres realmente visualizar cada hoja de cada arbol del bosque?

Sin embargo, a veces puedes querer crear un solo objeto por alguna razón en particular; un libro que quieras leer o un plato que te apetezca "comer". Como regla general, ocupa 0,01 UM crear un solo objeto; 0,02 UM si creásemos un objeto completamente funcional con una complejidad razonable. Al igual que con la creación de realidades más amplias, la cantidad exacta de memoria que se necesita para crear un solo objeto queda al criterio del Árbitro.

NIVEL DE REALISMO

El segundo componente de la realidad virtual es el nivel de realismo. Cuanto más realismo haya, más objetos en la realidad serán como tú quieras. Las cosas en la realidad virtual tienen color, sombras, reflejos, texturas, sabores y sonidos. Pueden pasar unos a través de otros, alrededor de otros, y proyectar sombras.

Veamos un ejemplo. Hay muchos modos de crear un coche. Puedes dibujarlo como una caja con otra caja más pequeña en el techo y cuatro donuts que hagan de ruedas. Puedes esbozarlo de un modo realista, con el color, curvas y reflejos que tendría un coche original. Puedes pintarlo con el estilo superrealista de un artista moderno, tan real que los cromados brillen. Puedes sacarle una foto a un coche real. O puedes construir un coche real.

Cada uno de estos pasos representa un incremento en el realismo del coche. Según vas subiendo por la escala, el coche se hace más y más real. Los reflejos y sombras, las texturas, los sonidos y los pesos pueden existir a varios niveles de realismo en una realidad virtual. Todo lo que se necesita es el programa adecuado y suficiente memoria para implementarlo.

Ese programa es el *Creador*. Utilizando una enorme base de datos de grabaciones digitales de danza cerebral y rutinas de modelado en tres dimensiones, el *Creador* configura el nivel de realismo para toda la estructura, escogiendo y creando imágenes de la base de datos. Una parte de las reglas del mundo virtual es que todos los objetos contenidos en una misma realidad deben tener el mismo nivel de realismo. El *Creador* permite cinco niveles:

Sencillo: El objeto es como una caricatura. Hay colores y formas toscas, pero no hay sombras, texturas ni diferencias entre sabores. Todos los objetos pesan lo mismo, tienen el mismo tacto y hacen los mismos sonidos limitados ("bonk", "beep").

Contextual: La realidad es como un video-

LA CIENCIA SE ENCUENTRA CON EL JUEGO

Algunos de los lectores más familiarizados con las matemáticas van a darse cuenta inmediatamente (como ya señaló el Editor Will "Señor Ciencia" Moss cuando leyó esta sección) que el número de objetos en une realidad virtual aumenta en un orden de magnitud, pero la UM necesaria no.

Aquí está la trampa. La mayoría de los objetos en una realidad virtual grande son "repetidores"; cosas que son tan similares a otras que no necesitan sus propios códigos especiales para crearlos. En vez de eso, cogen sus fórmulas de construcción de algo muy similar (algo así como una rutina GOSUB, para aquéllos a los que os guste la programación). Cada vez que creas un objeto de una clase en particular, únicamente usas una subrutina.

Por ejemplo, en la relidad virtual *Castillo Arasaka*, hay cientos de guardias; todos parecen iguales, con variaciones muy pequeñas (ver la Multitud, pág 173). En una Ciudad Virtual todos los coches son muy similares, como los edificios, pájaros, árboles, rocas, señales, postes de teléfonos, etc.

Así es como (al menos en nuestro universo de juego) solucionamos el problema del tamaño de UM y el número de objetos. Por supuesto, la principal razón es que, en términos de juego, contener un Mundo Virtual de mil millones de objetos exigiría al menos 100.000 UM (manteniendo el crecimiento de magnitudes). Nadie podría tener suficiente memoria para construir Realidades Virtuales interesantes, y como resultado, el juego sería mucho menos interesante.



juego muy bueno; hay color y sombras. Las texturas son limitadas, pero las cosas blandas se perciben como blandas, las duras como duras, las ásperas como ásperas y las suaves como suaves. Los sabores son dulce, amargo, salado y ácido. Las cosas que suenan lo hacen de un modo muy parecido a como lo harían en la vida real (el motor de un coche suena casi idéntico) aunque falta definición, al ser creados a partir de grabaciones digitales.

Fractal: La realidad virtual es muy parecida a la vida real. Cada objeto tiene un sabor, color y sonidos diferenciados. Los colores tienen degradados suaves, y los objetos pueden ser brillantes, mates, transparentes u opacos. Existe el frío y el calor, aunque no hay graduación de temperaturas. La distancia y la relación entre los objetos influye sobre los demás. Cuando un avión atraviesa una nube en el aire crea turbulencias, el sol se refleja en el agua, etc.

Fotorrealista: La realidad es como una película muy, muy buena. Los sabores están muy cerca de cómo son en la vida real, así como las texturas, los sonidos y los colores. La luz se refleja de un modo realista sobre los objetos. Las cosas son casi exactas a la realidad; las olas se mueven y reflejan la luz, los árboles se mecen con el viento, el polvo se acumula en los muebles, y las cosas están frías o calientes con respecto a las demás.

Superrealista: Si hay alguna diferencia entre esto y el mundo real, tú no la ves.

Determina el coste final de UM, multiplicando el coste en UM de la construcción virtual por el multiplicador del nivel de realismo

MULTIPLICADORES DE REALISMO

Sencillo	x1
Contextual	x2
Fractal	x3
Fotorrealista	x4
Superrealista	x5

Acabando el Trabajo

Crear un universo no es trabajo fácil; conseguirlo requiere la paciencia e imaginación de un dios. Para crear una realidad, debes hacer una tirada de habilidad mayor que el número de dificultad especificado para el tamaño de tu creación. Esto refleja tu capacidad para interactuar con el programa Creador y dirigirlo correctamente en el proceso de construcción de la realidad virtual.

1 objeto	automático
100 objetos	10
1.000 objetos	15
10.000 objetos	20
100.000 objetos	25
1.000.000 objetos	30
1.000.000.000 objetos	35

Hacerlo más o menos real no es el problema. El *Creador* establece automáticamente el nivel de realismo según se desee y modela las construcciones de acuerdo con él.

Trabajo en equipo: Algunas veces no serás capaz de crear lo que quieres; el trabajo, simplemente, es demasiado grande. Sin embargo, dos o más Netrunners pueden combinar sus habilidades de *Interface* y su INT, y sumarle 1D10. También puedes dividir el tiempo de trabajo entre ellos. Es el modo habitual de creación de espacios virtuales comerciales muy grandes. Un equipo de Netrunners se reparte el trabajo, y cada uno realiza una parte específica de la visualización.

¿Cuánto Tiempo Llevará?

En realidad, bastante menos del que podrías pensar. El *Creador* trabaja a partir de la capacidad del usuario para visualizar. Luego genera un objeto de su memoria lo más próximo posible a la visualización del usuario. Los objetos se crean a la velocidad del pensamiento. La regla es:

1 objeto	1 seg.
100 objetos	2 min.
1.000 objetos	15 min.
10.000 objetos	2 horas
100.000 objetos	24 horas
1.000.000 objetos	240 horas
1.000.000.000 objetos	2.400 horas

Repartir

Puedes distribuir el coste de memoria de una realidad virtual repartiéndola entre memorias adyacentes. La carga real puede partirse en cantidades iguales y colocarse en memorias específicas, o dividirse desigualmente, desviando lo que sobre hacia memorias vacías. Todas las memorias que almacenen un espacio virtual deberán permanecer adyacentes unas a otras en la arquitectura del sistema.

Trabajar en Secciones

Puedes optar por ir poco a poco cuando construyes una realidad virtual; la mayoría de los seres humanos son incapaces de prever todas las contingencias posibles en una realidad de mil millones de objetos, y no tiene mucho sentido hacer un edificio de mil millones de objetos si no puedes llenarlo. El modo más fácil es creando una pequeña sección en primer lugar, y luego añadir otra parte del espacio virtual adyacente a la anterior, así hasta que se llene toda la memoria. Puedes extender nuevas secciones en la memoria siguiente. La realidad virtual del *Castillo Arasaka* se hizo así; los altos ejecutivos tienen todo un equipo de programadores.

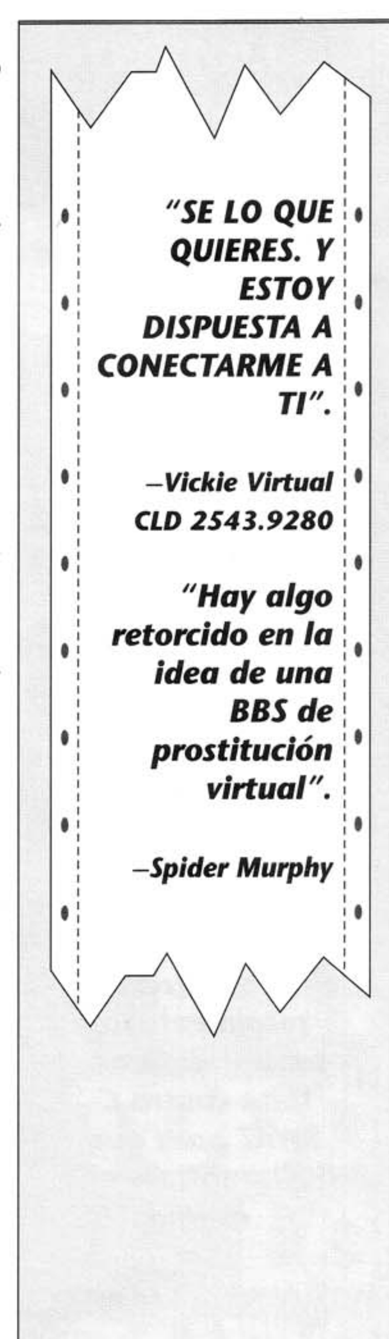
POBLAR EL ESPACIO VIRTUAL

De acuerdo, has creado tú solito un lugar realmente agradable para jugar. Es la hora de crear unos cuantos actores. Las realidades virtuales son básicamente escenarios, con edificios, cielo, árboles y tierra que funcionan como decorados básicos. Los coches, AVs, libros, decoración, etc., son propiedades de la construcción virtual. Pero si quieres gente con la que relacionarte, tienes que crearlos por separado como si fueran programas. Existen tres tipos de "gente" que puedes crear para poblar tu realidad virtual.

La Multitud: Es un programa interactivo con una habilidad conversacional limitada y pseudo-intelecto. La Multitud tenderá a actuar como... bueno... como una multitud; todos sus miembros piensan y hacen las mismas cosas. Por ejemplo, si la Multitud está en una fiesta, se apiñarán, hablarán sobre chorradas, y dirán "ooh" y "ah" si haces algo realmente interesante. Sin embargo, si intentas entablar conversación con un solo miembro del grupo, él o ella sólo podrán articular banalidades como: "Sí, bonita fiesta" o "¿Eh, cómo van los (Giants, 49ers, Bears, Yankees, etc.)?". La Multitud no cuenta con opción de memoria, así que, si te encuentras a alguien de la Multitud en alguna parte, tartamudeará intentando aparentar que te recuerda, y normalmente hará todo lo que tú harías en una situación similar. ¿Quién dijo que esta es una realidad artificial?

Crear una Multitud tiene una Dificultad de 16 (multiplicado por el nivel de realismo que elijas). Ocupa 1 UM por cada 100 personas. Se puede utilizar a un mismo grupo en diferentes partes de la realidad virtual; sencillamente se mueven y se "cambian de ropa" para la siguiente escena. Las masas se venden en el mercado o se intercambian entre Netrunners. Al fin y al cabo, *todo el mundo* necesita un cambio de vez en cuando.

Personas Individuales: Son personajes con las mismas habilidades de pseudo-intelecto y conversación de la multitud, pero que cuentan también con memoria. Representan a personajes clave en tu realidad virtual, y pueden tratar contigo casi como la gente real lo



"Una vez conocí a un tipo que creó un doble virtual de su jefe en el sistema de Microtech. Cada noche, lo soltaba en una simulación de Night City y lo cazaba".

"Una noche, estaba en la calle cuando vio a su jefe saliendo de un taxi. Se le cruzaron totalmente los cables. Hicieron falta cuatro C-SWAT para que soltara el cuerpo...".

–Edger

haría. Recuerdan tu nombre, lo que habéis hecho juntos, e incluso tienen sus propios rasgos particulares de personalidad. Crear una persona tiene una dificultad de 21 (multiplicado por el nivel de realismo escogido) y ocupa 2 UM. Pero puede merecer la pena si la persona es tu propia *Estrella de Cine Virtual.*

Los programas de personas individuales normalmente se pueden comprar o copiar de otras fuentes; hay un creciente negocio de ese tipo de programas para uso virtual. La mayoría de las BBSs y boletines de compras tienen secciones de anuncios de copias de personajes virtuales; son conocidos como "mercados de carne", "fosos de esclavos", y "divanes del director de reparto". Los precios van de unos pocos cientos de eurodólares (por el modelo del *Aburrido Profesor de Historia*) a dos o tres mil (por el modelo de *Dios/Diosa Zarkoniano del amor*).

Programas Ofensivos/Defensivos: No todos los habitantes de una realidad virtual son conversadores descerebrados. Algunos programas de ataque y/o defensa pueden, por unos pocos puntos más de Dificultad, equiparse con una opción interactiva, con habilidad de conversación y pseudo-intelecto. Esto le da al programa una función decorativa así como una de protección. Puedes volver a tu castillo virtual, poner los pies en tu silla virtual, pedirle a tu sirviente virtual un trago y relajarte mientras acaricias a tu virtual (y mortal) Perro Infernal su peluda cabeza metálica.

UN EJEMPLO DE REALIDAD

El CLUB DE CAZA es una BBS que se encuentra en la región de Olimpia; sus coordenadas del espacio real se ubican probablemente a las afueras de Denver (aunque nadie lo sepa a ciencia cierta). El Club de Caza es una realidad de 1.000.000 de objetos (edificio completo). El nivel de realismo es superrealista, lo que eleva el nivel de memoria de los básicos de 16 UM a 80 UM. Debido a limitaciones de espacio, esta realidad virtual está almacenada en 8 grandes espacios de memoria adyacentes en la fortaleza de datos del Club de Caza.

La mayor parte del Club es la **Mansión**, que está almacenada en las memorias 1 y 2. La mayor parte de la mansión está hecha de enormes habitaciones al estilo Tudor inglés, llenas de chucherías y curiosidades. Todas estas habitaciones son bastante simples: suelos, alfombras, cortinas, paredes tapizadas con pinturas fijas; únicamente la decoración es móvil. Cada habitación tiene una pesada puerta de roble con una placa de latón que explica su función; casi todas se usan como lugares de conversación para los miembros de la BBS que la visitan. Es un buen lugar para intercambiar información, jugar y, en resumen, alternar en sociedad. Llena el lugar de varias áreas de un BBS convencional. Como la Mansión está limitada a unos pocos objetos grandes, utiliza muy poca memoria.

Casi toda la memoria 3 la ocupan los **Jardines**; una reproducción de un jardín inglés con rosas, caminos, un pequeño estanque y un green de croquet. El límite del jardín está rodeado por el cielo y un gran seto, la realidad se acaba ahí y no se puede ir más allá.

El **salón** ocupa una buena parte de las memorias 4 y 5, y es con mucho la habitación más compleja, accesible sólo para miembros veteranos del Club. Contiene los extensos archivos del Club de Caza (camuflados como viejos libros detrás de paneles móviles en la paredes), un tablero de mensajes (diseñado a semejanza de los muebles para mensajes de las recepciones de los hoteles), y su biblioteca de programas, entretenimiento y juegos. La biblioteca está presidida por el programa de alarma conocido como **Dent**.

Dent cuenta con funciones de *Detección, Alarma* y opciones interactivas que incluyen la posibilidad de recordar personas y sucesos, reconocer ciberseñales, ordenar comandos, habilidad de conversación, pseudointeligencia y actividad permanente. El programa Dent tiene una Fuerza 6 y cuenta con un ICONO superrealista en forma de aburrido mayordomo inglés.

Además de Dent, el salón es la casa del PERRO, una versión modificada del *Perro Infernal*, con fuerza 8. El Perro está programado para reaccionar a cualquier alarma de Dent y atacar al intruso de inmediato.

El **comedor** ocupa casi todas las memorias 6 y 7; es una sala barroca con una enorme mesa llena de comidas y vinos exóticos. Debido a la gran cantidad de platos diferentes que se sirven, esta habitación ocupa una gran cantidad de espacio por la cantidad de objetos; cuando se necesita memoria adicional donde sea, el SysOp del club destruye partes del banquete para liberar espacio.



HISTORIA
TECNOLOGÍA
CONSEJOS
NIGHT CITY
CORPORACIONES
SCREAMSHEETS

CAPÍTULO

11

TODO LO OSCURO Y CYBER PUNK

SHOCK FUTURO: Historia de una Época Alternativa

En los EE.UU., 32 años de gobierno corrupto y desestabilización económica tuvieron como resultado una nación dividida, por clases, por razas y por la economía.

A finales de los 80, era evidente que la nación tenía problemas. La mayoría de las normas sociales se habían disuelto bajo una ola de grupos de intereses especiales enfrentados, modas alimentadas por los medios de comunicación y una egoísta actitud mundial de "yo primero". En 1994, el número de gente sin hogar se había disparado hasta los 21 millones. La evolución técnica había desgarrado aún más la economía, creando dos clases radicalmente divergentes: un grupo de profesionales ejecutivos pudientes, de gran poder adquisitivo y con funciones técnicas y una clase baja de obreros no cualificados y sin hogar. La clase media casi fue erradicada. Fue este sombrío comienzo lo que condujo al paisaje americano actual de los 2000.

En las grandes ciudades, las areas de negocios son limpias, pulcras, con escaparates bien iluminados, sin crimen ni pobreza, y controlados por poderosas corporaciones. Rodeando las zonas centrales están las **Zonas de Combate**, suburbios escuálidos y decrépitos, guetos en llamas llenos de bandas y otros sociópatas violentos. Los suburbios exteriores son también zonas controladas por las corporaciones; regiones seguras y bien guardadas donde los ejecutivos mantienen a sus familias en relativa seguridad.

Por todos los **Estados del Medio Oeste**, muchas ciudades pequeñas han sido abandonadas, porque las granjas locales y los bancos y negocios se vinieron abajo a raíz de la sequía, el hambre y el caos económico. Las granjas han sido adquiridas por grandes corporaciones agrícolas y se mantienen con trabajadores a sueldo, trabajo por medio de máquinas y guardias bien equipados. Las autopistas abiertas son campos de batalla, en los que grupos armados de Nómadas viajan de ciudad en ciudad, saqueando y robando como bárbaros mecanizados.

LA HISTORIA DEL FUTURO

1990

COMIENZO DEL PRIMER CONFLICTO CENTROAMERICANO. EE.UU. SE INVOLUCRA EN ACCIONES INTERVENCIONISTAS EN PANAMÁ, NICARAGUA, HONDURAS Y EL SALVADOR. SE ENVÍAN FUERZAS MILITARES PARA ASEGURAR LA ZONA DEL CANAL DE PANAMÁ FRENTE A UN DICTADOR EX-MARIONETA DE LOS EE.UU.

SE UNEN LAS DOS ALEMANIAS, EL PACTO DE VARSOVIA SE DIVIDE EN NACIONES SEPARADAS.

RUPTURA DEL MEGAESTADO SOVIÉTICO. A PARTIR DE AQUÍ, LA UNIÓN SOVIETICA EMPIEZA UNA NUEVA ERA DE APROXIMACIÓN A EUROPA OCCIDENTAL; EN EL 2000, LOS SOVIÉTICOS SON LOS ALIADOS MÁS PODEROSOS DE LOS EUROPEOS.

EL PRESIDENTE SOVIÉTICO GORBACHOV NOMBRA A SU SUCESOR, ANDREI GORBOREV.

CAÍDA DE SUDÁFRICA. DURANTE LOS 4 AÑOS SIGUIENTES, APENAS HAY COMUNICACIONES, AUNQUE HAY RUMORES DE ATROCIDADES TERRIBLES Y GUERRAS GENOCIDAS.

1991

LA AGENCIA ESPACIAL EUROPEA LANZA LA NAVE ESPACIAL HERMES.

EL REGIMEN DE GORBOREV ACABA CON LOS ÚLTIMOS MIEMBROS DE LA LINEA DURA.

BIOTECHNICA DESCUBRE EL CHOOH2.

SE CONSTRUYE LA PRIMERA MEGACIUDAD SOBRE LAS RUINAS DE JERSEY CITY. EMPIEZAN A CONSTRUIRSE 16 MEGACIUDADES DURANTE LOS 5 AÑOS SIGUIENTES, HASTA EL COLAPSO DE 1997, QUE DEJA A LAS GRANDES ESTRUCTURAS A MEDIO COMPLETAR, LLENAS DE OKUPAS Y VAGABUNDOS.

SE DESARROLLAN LAS PRIMERAS FIBRAS MUSCULARES ARTIFICIALES EN EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE STANFORD.

1992

EL TRATADO DE 1992 ESTABLECE LA COMUNIDAD ECONÓMICA EUROPEA. LAS ZONAS DE CONTROL Y LOS ARANCELES PROTECCIONISTAS REGULAN LAS ACTIVIDADES DE LOS PAISES MIEMBROS (FRANCIA, GRAN BRETAÑA, ALEMANIA E ITALIA). SE ESTABLECE UNA UNIDAD MONETARIA COMUN (EL EURODÓLAR), BASADA EN EL VALOR MEDIO EN ORO DE TODAS LAS MONEDAS COMBINADAS. ATRAPADOS POR UN AISLAMIENTO PARANOICO, LOS EE.UU. RECHAZAN SU INCORPORACIÓN.

LA DEA DESARROLLA Y PROPAGA VARIAS PLAGAS DE DISEÑO POR TODO EL MUNDO, QUE TIENEN COMO OBJETIVO LAS PLANTACIONES DE OPIO Y COCA.

SE DESPLOMAN LOS GOBIERNOS DE CHILE Y ECUADOR.

ESTALLA UNA GUERRA SALVAJE ENTRE TRAFICANTES RESPALDADOS POR EUROCORPORACIONES Y LA DEA POR TODA AMERICA.

PRIMERA UTILIZACIÓN DE LASERS ELEVADORES DE ALTA ENERGÍA EN LA URSS. 8 MIEMBROS DE LA AGENCIA ESPACIAL EUROPEA CONSTRUYEN ACELERADORES DE MASAS SENCILLOS EN LAS ISLAS CANARIAS.

1993

SE DESCUBREN LOS PRIMEROS CHIPS DE INTERFACE BIOLÓGICO EN MÚNICH, ALEMANIA.

SE DESARROLLA EL VEHICULO AERODESLIZADOR DE ASALTO AV-4 PARA HACER FRENTE A LOS MOTINES EN LAS ZONAS URBANAS DE EE.UU.

LOS SEÑORES DE LA DROGA COLOMBIANOS DETONAN UN PEQUEÑO INGENIO NUCLEAR TÁCTICO EN NUEVA YORK. 15000 MUERTOS.

1994

CAÍDA DE LA BOLSA MUNDIAL DE VALORES; LA ECONOMÍA ESTADOUNIDENSE SE TAMBALEA Y DESPUÉS SE DERRUMBA.

UN ACCIDENTE NUCLEAR MATA A 257 PERSONAS EN PITTSBURGH. LOS MUERTOS POR CÁNCER SE DISPARAN DURANTE LOS 10 AÑOS SIGUIENTES.

1995

COMIENZA LA CONSTRUCION DEL ACELERADOR DE MASAS DEL KILIMANJARO, GRACIAS AL ACUERDO ENTRE LA AGENCIA ESPACIAL EUROPEA Y LA ALIANZA PANAFRICANA.

Sobre este paisaje desolador queda una brillante luz de esperanza. Las convulsiones de la última década han unificado a los pobres, los oprimidos y los descontentos del país. Hay signos de que la mentalidad de grupo de comienzos del siglo XXI está dejando camino a un nuevo movimiento, mientras los Rockeros, los Nómadas, los Mercenarios y los Periodistas salen a las calles para combatir la opresión y la autoridad. Lejos de estar acabados, los Estados Unidos parecen estar resurgiendo contra todo pronóstico. Pero sólo el tiempo dirá si la revolución llamada *Cyberpunk* tendrá éxito.

En el **Teatro Europeo**, las cosas van considerablemente mejor. La Bolsa Mundial de Valores y el Mercado Común han creado una economía estable y beneficiosa en la cual participa la mayoría de las naciones (con la excepción de **Italia**, **España** y **Grecia**, que sufren convulsiones políticas crónicas). Aquí las corporaciones internacionales también tienen una gran cantidad de poder, pero varios Eurogobiernos se las han ingeniado para mantener a estos potentados de los negocios bajo control. Sólo **Gran Bretaña** ha sufrido problemas económicos importantes. Abrumada por la inmigración masiva y una base tecnológica anticuada, sus calles son casi tan peligrosas como las de los EE.UU.

"Imagina un mundo en el que América Central no se convirtiera en un campo de batalla; donde los EE.UU. resolvieran sus problemas de crimen, inflación y drogas; donde la Guerra Fría desembocara en una democracia, no en una sucesión de dictaduras enfrentadas..."
– Dr. Albert Harper autor de Historia en Choque 2015

Con las reformas masivas de principios de los 90 (y la subsiguiente purga de la línea dura en 1991) la **Unión Neosoviética** ha emergido como un poderoso socio en el Euroescenario en expansión. La mayoría de la Europa del Este disfruta de una autonomía impensable en los días de la Guerra Fría. El Estado soviético es débil en la producción de alimentos. Todavía no puede alimentar a su hambrienta población, y su tecnología está retrasada con respecto a la de las demás naciones de Europa. Debido al fracaso continuo de las reformas económicas y sociales del renovado Partido Neocomunista, los "duros" están ganando fuerza de nuevo y está a punto de producirse un enfrentamiento entre éstos y los reformistas liberales.

El **Oriente Medio** está tranquilo, amenazadoramente tranquilo. La Catástrofe ha dejado vastas regiones de Irán, Libia, Iraq, Chad y los Emiratos Árabes como campos de cristal radiactivo.

1996

DERRUMBAMIENTO DE LOS EE.UU. DEBILITADOS POR LA CAÍDA DE LA BOLSA MUNDIAL. ABRUMADOS POR EL DESEMPLEO, LA POBREZA Y LA CORRUPCIÓN, MUCHOS AYUNTAMIENTOS SE COLAPSAN O VAN A LA BANCARROTA. EL GOBIERNO, AGOBIADO POR UN DÉFICIT ASOMBROSO Y LAS MAQUINACIONES DEL GRUPO DE LOS 4, ES TOTALMENTE INEFICAZ.

REVUELTAS NÓMADAS. 1 DE CADA 4 AMERICANOS NO TIENE HOGAR. CIENTOS DE MILES SE SUBLEVAN POR TODO EL TERRITORIO AMERICANO PIDIENDO ESPACIO VITAL; LOS GRUPOS NÓMADAS SURGEN EN LA COSTA OESTE Y SE EXTIENDEN RAPIDAMENTE POR TODA LA NACIÓN.

PRIMERA APARICIÓN DE LAS PANDILLAS.

LA PURGA DE LOS ABOGADOS. CIUDADANOS IRACUNDOS LINCHAN A CIENTOS DE ABOGADOS DEFENSORES.

SE SUSPENDE LA CONSTITUCIÓN Y SE ESTABLECE LA LEY MARCIAL.

1997

CATÁSTROFE DEL ORIENTE MEDIO. LAS TENSIONES CONDUCEN A UNA GUERRA NUCLEAR. IRAN, IRAK, LIBIA, CHAD Y LOS EMIRATOS ÁRABES SON REDUCIDOS A ESCORIA RADIACTIVA. LOS SUMINISTROS MUNDIALES DE PETRÓLEO SE REDUCEN A LA MITAD.

LOS VERTIDOS TÓXICOS ACABAN CON LA MAYORÍA DE LA PRODUCCIÓN DE SALMONES EN EL NOROESTE DEL PACIFICO. LA ECONOMIA DE SEATTLE SE PARALIZA.

ES ASESINADO EN INGLATERRA EL ROCKERO MANSON.

1998

LOS NEO-LUDITAS SE REESTABLECEN EN EL OESTE DE KENTUCKY. DURANTE LOS SIGUIENTES 10 AÑOS, LOS LUDITAS SON RESPONSABLES DE PONER BOMBAS EN AEROPUERTOS, FÁBRICAS, AUTOPISTAS Y TERMINALES DE TRANSPORTE RÁPIDO.

LA SEQUÍA DEL 98 CONVIERTE A LA MAYORÍA DEL MEDIO OESTE EN PRADERAS RESECAS. LAS FAMILIAS GRANJERAS DESAPARECEN DEBIDO A LAS CORPORACIONES AGRICOLAS Y LA SEQUÍA.

UN TERREMOTO DE INTENSIDAD 10,5 DESTRUYE LOS ANGELES Y EL OCEANO INUNDA EL 35% DE LA CIUDAD; MUEREN CERCA DE 65000 HABITANTES.

1999

SE ESTABLECE EL ESTATUTO FEDERAL DE ARMAS.

COMIENZAN A APARECER CULTOS MILENARISTAS QUE PREDICEN EL APOCALIPSIS PARA EL 1 DE ENERO DEL 2000. MILES DE PERSONAS EMIGRAN A COMUNAS AISLADAS Y TEMPLOS PARA ESPERAR EL FIN.

SE ESTABLECE LA COLONIA TYCHO. SE CONSTRUYE UN ACELERADOR DE MASAS PARA PROVEER DE MATERIAS PRIMAS A LAS PLATAFORMAS ORBITALES.

2000

LOS CULTOS MILENARISTAS ENLOQUECEN EL 1 DE ENERO Y LA MAYORIA SE DESTRUYEN A SÍ MISMOS EN UNA ORGÍA DE SUICIDIOS Y DESTRUCCIÓN.

SE ESTABLECE LA PRIMERA "FAMILIA AMPLIADA" DE POSADORES.

INCENDIOS MASIVOS HACEN ESTRAGOS EN EL NOROESTE DE LOS EE.UU., DESTRUYENDO MILLONES DE HECTÁREAS DE GRANJAS Y PASTOS.

SE FUNDA LA ESTACION ESPACIAL CRYSTAL PALACE EN L-5.

TERRIBLES PLAGAS ASOLAN EE.UU. Y EUROPA Y MUEREN CIENTOS DE MILES DE PERSONAS.

2001

SE ESTABLECE FIRMEMENTE LA ESTRUCTURA DE LA RED CON LA CONSTRUCCIÓN DE LA RED WORLDSAT.

2002

CRISIS DE LA COMIDA: VIRUS VEGETALES MUTANTES DESTRUYEN LAS COSECHAS CANADIENSES Y RUSAS.

LAS COSECHAS DE LAS CORPORACIONES AGRÍCOLAS RESISTEN DEBIDO A LA ACCIÓN DE UN NUEVO ANTÍDOTO BIOLÓGICO. RUSIA ACUSA A EE.UU. DE GUERRA BIOLÓGICA.

Solo Egipto, Siria e Israel sobreviven intactos; sus aviones fueron capaces de derribar los bombarderos suicidas atacantes. La mayoría de los pueblos de la región se han reducido al gobierno de un grupo mafioso, apiñados en ciudades destruidas o refugiados bajo la tiranía de un jefe militar local. Muchos se han internado en el desierto para reaparecer como tribus guerreras. Otros han abrazado el fanatismo religioso, barriendo el ruinoso Oriente Medio para vengarse con actos de asesinato y terrorismo. Hay rumores de yihad (guerra santa) en el viento radioactivo, aunque todavía no está claro qué clase de guerra sería esta vez.

EL AUGE DE LA COMUNIDAD EUROPEA

Olvida el siglo del Pacífico. Ésta es la Nueva Europa. A finales de los 80, era obvio que los europeos necesitaban aparcar sus viejas rivalidades y aliarse contra un mundo cada vez más competitivo. La Comunidad Económica Europea se estableció para satisfacer esta necesidad de nuevas alianzas.

Desgraciadamente, esto no significó que la CEE tuviera que cooperar con otras naciones fuera de Europa. Japón, China, Corea y los EE.UU. no eran miembros de la CEE (Japón fue expulsado en 2015), y se han visto gravemente afectados por los aranceles proteccionistas y las prácticas comerciales injustas europeas.

Desde los baños de sangre de Ciudad del Cabo, Nueva África apareció como un continente roto de países en guerra bajo una desconcertante serie de dictaduras, democracias y Estados socialistas. Finalmente, cuando las naciones Europeas negociaron con Tanzania la construcción del acelerador de masas del Kilimanjaro, muchos de los países africanos empezaron a entender su posición en el siglo XXI. Negociando con sus recursos humanos, materias primas y la valiosa tierra del cinturón orbital ecuatorial, los estados africanos pusieron su pie en el espacio (cerca de una tercera parte de todos los obreros de la construcción en el espacio son africanos, y la mayoría de espaciopuertos y áreas de construcción están en suelo africano). La tecnología ha reunido a Africa bajo un solo Gobierno, y los últimos dictadorzuelos y tribalismos están cayendo rápidamente ante la atracción de las estrellas.

En el Lejano Oriente, Japón afronta una época de nuevos desafíos. Fuera de la sombra protectora de los Estados Unidos, no sólo debe hacerse cargo de su propia defensa en una era nuclear, sino que también debe enfrentarse a la creciente competencia con Corea, China y las reorganizadas Nuevas Filipinas. En los años recientes, han pasado de ser rivales económicos y magnates del robo a ser soportes de la economía de los EE.UU. Pero las viejas cicatrices de las guerras comerciales de los 90 tardan en cerrarse, y todavía falta mucho para que se produzca una verdadera cooperación mutua. Además, esto está agravado por el hecho de que China, un poder emergente por propio derecho, ha fortalecido sus relaciones con EE.UU. por medio del Tratado de Defensa Mutua del 2009.

Después de una larga guerra con los EE.UU., América Central ha emergido como una unión fuerte de estados independientes, que trabajan bajo un pacto de cooperación mutua. Los EE.UU. han sido expulsados de todas partes, excepto de la Zona del Canal de Panamá, que conserva por la fuerza militar contra las continuas agresiones de la guerrilla. Sudamérica es una zona de guerra. Es una amalgama de juntas dictatoriales, policía secreta, ex-señores de las drogas y opresión militar, desgarrada por revoluciones y combates periódicos.

2003

SEGUNDA GUERRA CENTROAMERICANA. EE.UU. INVADE COLOMBIA, ECUADOR, PERÚ Y VENEZUELA. LA GUERRA ES UN DESASTRE QUE CUESTA MILES DE VIDAS NORTEAMERICANAS. FINALMENTE, LO QUE QUEDA DEL GRUPO DE LOS 4 ES ELIMINADO POR UNA OLA DE REFORMAS.

LA PERIODISTA ESTRELLA DE WNS, TESLA JOHANESSON, REVELA EXPEDIENTES SECRETOS DEL PRIMER CONFLICTO CENTROAMERICANO.

2004

PRIMER TEJIDO CLONADO IN VITRO. SE DESCUBREN LAS MICROSUTURAS Y LOS CAMPOS ESTERILIZADORES. TESLA JOHANESSON ES ASESINADA EN EL CAIRO.

PRIMERA GUERRA CORPORATIVA. 12 MULTINACIONALES (INCLUYENDO EBM Y OA) LUCHAN POR EL CONTROL DE TRANS-WORLD AIR.

2005

SE INVENTA EL CIBERMÓDEM.

MERCENARIOS DE LA EBM ATACAN LA OFICINA DE KENJIRI TECHNOLOGIES EN TOKIO, MATANDO A 18 PERSONAS.

FIN DE LA PRIMERA GUERRA CORPORATIVA.

2006

PRIMER CLON HUMANO IN VITRO. CARECE DE INTELIGENCIA Y SÓLO VIVE 6 HORAS.

2007

SEGUNDA GUERRA CORPORATIVA. SE VEN IMPLICADAS NUMEROSAS FIRMAS, ENTRE ELLAS PETROCHEM. LA DISPUTA ES POR LA POSESIÓN DE UNOS POZOS PETROLÍFEROS EN EL MAR DEL SUR DE CHINA.

DESARROLLADA LA DANZA CEREBRAL EN LA UNIVERSIDAD DE SANTA CRUZ.

2008

EE.UU. ASALTA LA PLATAFORMA MILITAR SOVIÉTICA MIR XIII. LA ESA INTERVIENE Y ESTALLA LA GUERRA ORBITAL ENTRE LOS EUROPEOS Y LOS AMERICANOS, HASTA QUE EL ACELERADOR DE MASAS DE TYCHO LANZA UNA ROCA SOBRE COLORADO SPRINGS. SE ALCANZA UNA PAZ INSEGURA.

2009

LA MISIÓN CONJUNTA EUROSOVIÉTICA SALE EN DIRECCIÓN A MARTE.

LAS MEGACORPORACIONES ERRADICAN EL CONTROL DE NIGHT CITY POR PARTE DE LA MAFIA.

FALLIDO INTENTO DE "EXPROPIACIÓN" DE LAS INSTALACIONES DE CRYSTAL PALACE POR PARTE DE UN GRUPO TERRORISTA ESTADOUNIDENSE. LA ESA DESCUBRE EL COMPLOT DE LA AGENCIA DE DEFENSA E INTELIGENCIA Y, COMO ADVERTENCIA, LANZA UNA ROCA DE 12 TONELADAS SOBRE WASHINGTON.

2010

FIN DEL SEGUNDO CONFLICTO CENTROAMERICANO.

Trasfondo legal

La policía de los 2000 está organizada de manera similar a como estaba durante el siglo XX, con brigadas de Homicidios, Antivicio, Robos y Tráfico; con cinco hombres en cada una. La adquisición más reciente ha sido la del Psicoescuadrón; cuya principal actividad es ocuparse de los criminales cibernéticos. Mientras que el policía normal va por la calle con un coche blindado, lleva una chaqueta blindada, un casco y empuña una Beretta inteligente, el Psicoescuadrón utiliza aerogiros, AV-4s, ametralladoras de asalto y lanzamisiles Stinger.

Los policías de la ciudad pueden patrullar todas las zonas. Los Policías de la Corporación se limitan a patrullar zonas de la corporación. Sin embargo, en las zonas en las que haya un gran número de áreas de oficina, el centro de la ciudad puede llegar a convertirse en territorio de la Policía Corporativa. Los Policías Corporativos están mejor armados y blindados, y con frecuencia tienen total cobertura médica de Trauma Team. También son salvajes, sádicos y de gatillo fácil (despues de todo, saben que la Corporación puede tapar cualquier incidente).

El Código Uniforme de Justicia Civil

Los índices del crimen se dispararon en los 90, demostrando que la estructura legal existente estaba desmoronándose. Despues de la purga de 1996 (en la cual grupos de ciudadanos lincharon a cientos de abogados defensores), el Gobierno declaró la ley marcial en todos los EE.UU. por un período de tres años. Durante este tiempo, impartían justicia tribunales militares locales. Lo sorprendente del caso es que funcionó. La pena de muerte por saqueo trajo un maravilloso elemento de estabilidad en una barriada amotinada.

Durante este período, el Código de Justicia Militar era la regla principal de la ley en los EE.UU. Sus modelos draconianos de crimen y castigo funcionaron tan bien que, cuando la ley marcial se suspendió en el año 1999, el Gobierno estableció en su lugar un Código Uniforme de Justicia Civil.

Aunque la ley estaba administrada por civiles, el Código es la guía para todos los procedimientos criminales en los EE.UU. del 2020.

CÓDIGO UNIFORME DE LA JUSTICIA CIVIL

AQUÍ ESTÁN LOS DELITOS MÁS COMUNES DE LOS 2000 Y SUS PENAS COMO SE CONTEMPLAN EN EL CUJC:

Asalto con violencia: Cualquier ataque sin provocación previa sobre otra persona. Castigado con ajuste de personalidad o 1D6+1 meses en prisión.
Asalto con fuerza mortal: Como en el Asalto. 1D6+1 años de prisión y danza cerebral obligatoria.
Robo en propiedad: Entrar en propiedad privada con intención de robar. Pena: Exilio, prisión (1D6+1 años) o danza cerebral.
Conspiración: El crimen de conspiración para cometer un delito. Sujeto a exilio, prisión (1D6+1 años) o danza cerebral.
Falsificación: El crimen de crear moneda falsa, dinero o documentos con intención de defraudar. Castigo: Prisión (1D10+5 años).
Extorsión o chantaje: El crimen de obtener algo de otro a través de amenazas de perjuicio. Castigo: Prisión (1D10+5 años).
Homicidio en primer grado: Muerte premeditada, o muerte mientras se comete un crimen. El castigo es la muerte.
Homicidio en segundo grado: Muerte accidental, muerte sin premeditación. Castigo: Prisión durante 1D10+10 años, danza cerebral, alteración de la personalidad.
Homicidio (justificable): Defensa propia, evitando la comisión de un delito. No hay castigo.
Secuestro o retención ilegal: Retener a alguien contra su voluntad. Castigo: Prisión durante 1D10+10 años, danza cerebral, alteración de la personalidad.
Hurto y robo: El robo de la propiedad de otras personas, a traves de amenazas, la fuerza o la malversación de fondos. El castigo varía, según la gravedad del acto, desde el exilio hasta la prisión durante 1D10+10 años, danza cerebral, alteración de la personalidad.
Conducta maliciosa, vandalismo: La destrucción sin motivo de la propiedad de otro. Pena: Exilio, carcel durante 1D6 meses.
Violación: Forzar sexualmente a otra persona mediante amenazas o por la fuerza. Castigo: Prisión durante 1D10+5 años, danza cerebral, alteración de la personalidad.
Resistencia a la autoridad, obstrucción a la justicia: Intentar evitar el arresto legal por medio de un oficial de policía o evitar que un oficial de policia lleve a cabo sus obligaciones legales. Castigo: Exilio, danza cerebral, prisión durante 1D6+1 semanas.
Motín o reunión ilegal: Una reunión con el propósito de destruir propiedad, incitar a la violencia, etc. Pena: Exilio, prisión durante 1D6+1 días.
Allanamiento de morada: Penetrar en propiedad privada. Prisión durante 1D6 días.

NETWORK 54 CONTROLA EL 62% DE TODAS LAS RETRANSMISIONES EN EE.UU.

MOTINES DE LA COMIDA EN DENVER. MUEREN 52 PERSONAS.

2011

SE TERMINA CRYSTAL PALACE. LA ESA TIENE AHORA UN ASENTAMIENTO PERMANENTE EN LA ZONA ORBITAL.

LA MISION EUROSOVIÉTICA LLEGA A MARTE.

2012

UNA BIOPLAGA MATA A 1700 PERSONAS EN CHICAGO.

DISTURBIOS EN UN CONCIERTO EN NIGHT CITY. 18 MUERTOS Y 51 HERIDOS. ARASAKA INVOLUCRADA.

2013

SE ESTABLECE NETWATCH POR EL ACUERDO CONJUNTO ENTRE EE.UU. Y EUROPA.

SE DESARROLLA LA PRIMERA INTELIGENCIA ARTIFICIAL VERDADERA EN LAS INSTALACIONES DE MICROTECH EN SUNNYVALE, CALIFORNIA.

2014

LAS TRANSFORMACIONES DE IHARA-GRUBB REDISEÑAN LA RED.

COMIENZAN EN NIGHT CITY LAS "GUERRAS DEL METAL", EN LA QUE LAS BANDAS LUCHAN POR SUS TERRITORIOS.

2015

AUGE DE LOS CIBERMERCENARIOS.

LITUANIA CONTRATA CIBERSOLDADOS PARA REPELER LA INVASION DE LOS NACIONALISTAS LETONES.

2016

LA TERCERA GUERRA CORPORATIVA SE LIBRA EN LA RED. LAS CORPORACIONES ATACAN LAS FORTALEZAS DE DATOS RIVALES.

2017

SE CREA EL PRIMER CLON HUMANO CON CONCIENCIA DE SÍ MISMO.

2018

SE PRODUCEN ESCARAMUZAS EN EL ESTE DE EUROPA.

LA ESA LANZA UNA MISION ESPACIAL A JÚPITER.

2019

ESTALLA UNA REVUELTA EN LA COLONIA ORBITAL L-3.

2020

EL PRESENTE.

Los tratos previos (alegar ser culpable de un cargo menor para acelerar un juicio) han sido eliminados. La libertad condicional es casi imposible. La pena de muerte es el estándar para los casos de asesinato— hay un proceso de apelación de tres meses durante el cual se pueden presentar nuevas pruebas. La mayoría de los delitos tienen penas de prisión de 5 a 10 años. Los crímenes menores se castigan con el exilio o el ajuste de personalidad.

La defensa propia se define como "cualquier caso en el cual el agresor puede demostrar que su vida, o la vida de un compañero, se viera amenazada, en circunstancias en que no pudiera ser convocado un agente de la ley, o que no se pudiera contener por otros medios a la persona perjudicada."

Teóricamente, no se pueden poseer estupefacientes en los EE.UU. Las plagas de bioingeniería desarrolladas durante los 1990 por la DEA destruyeron el 96% de las existencias de cocaína y opio, convirtiéndose este aspecto en discutible. La ley tampoco cubre las "drogas de diseño" como las endorfinas, que están definidas como medicamentos.

Crimen y Castigo

El castigo para acciones criminales bajo el Código Uniforme de Justicia de 1999 es rápido, certero y draconiano. Lo más sencillo es el ajuste de personalidad (un proceso en el cual se implanta una aversión a cometer crímenes). Los ajustes tienen algunos efectos secundarios nocivos, incluyendo miedos exagerados hacia situaciones y sucesos relacionados con el crimen (como el terror al dinero provocado por un ajuste antirrobo).

Los implantes de exilio están sintonizados con una señal de transmisión distribuida por toda la red telefónica de la ciudad. Si el infractor entra en la ciudad, el implante causa un dolor insufrible. El transgresor está exiliado para siempre y no podrá entrar en este ciudad concreta nunca más. Repetir el delito en otras ciudades simplemente hace que añadan en el implante más códigos de ciudad. Después de unos cuantos delitos en unas cuantas ciudades, el infractor no podrá entrar en la civilización.

Las prisiones de los 2000 están horriblemente superpobladas y son mortales. Despues de los motines de los 90, las autoridades penitenciarias no se preocupan de la rehabilitación (están más interesados en castigar a los "perros rabiosos" de la sociedad y mantener las calles límpias). Para arreglárselas con la superpoblación, muchas prisiones obligan a conectarse a los presos a la "danza cerebral". Los meten en tanques criogénicos, los conectan a programas en bucle y los "encierran" durante periodos de 2 o 3 años. La danza cerebral continua produce una pesadilla de horror interminable sobre lo que el preso tema más.

El método más simple de castigo sigue siendo la ejecución. La mayoría de los estados tienen un Ejecutor Estatal que administra justicia con una bala del .44 bien situada a quemarropa. También están autorizados para cazar a los fugitivos del Pabellón de la Muerte.

Armas

En 1997, incluso los estatutos de control mejor intencionados fueron enterrados bajo una ola de protesta pública cuando las tasas de criminalidad hicieron de América un Estado sitiado. La defensa propia en poco tiempo se convirtió en el estilo de vida americano, y hubo un incremento inaudito de armas ligeras de protección personal.

En 1999 la mayoría de los estatutos de control de armas incluían: 1)rellenar un formulario que te permite llevar un arma oculta; 2)la espera para una comprobación exhaustiva de tus antecedentes y circunstancias para la aprobación, la cual podría ser rechazada sobre la base de un antecedente penal o historial de enfermedad mental; y 3)el pago de una cuota de 25 ed. y tener un número de serie marcado con láser en la culata del arma. El número está catalogado junto a las secuencias balísticas de disparo de tu arma en el Cuartel General del FBI/CIA en Washington D.C.

El **Estatuto Federal sobre Armas** del 1999 establece que, si se utiliza un arma con tu código identificador en la consecución de un crimen, eres responsable de ese crimen a no ser que hayas informado previamente de que el arma se perdió o fue robada, y el informe esté archivado en la agencia policial de tu ciudad.

Bajo las disposiciones del Estatuto Federal sobre Armas, no es legal llevar subfusiles y otras armas totalmente automáticas. Su posesión está castigada con una severa condena de 5 a 7 años de prisión. Pero esto no detiene a nadie.

Aunque se tiene un cierto "estilo" usando un viejo modelo de arma como un Colt .357 o .45, el cyberpunk sensato sabe que una pistola moderna ofrece una protección mejor. Desde la introducción de la Glock 17 automática a mediados de los 80, la mayoría de fabricantes importantes de armas cortas producen pistolas de polímero-resina en una gran variedad de calibres.

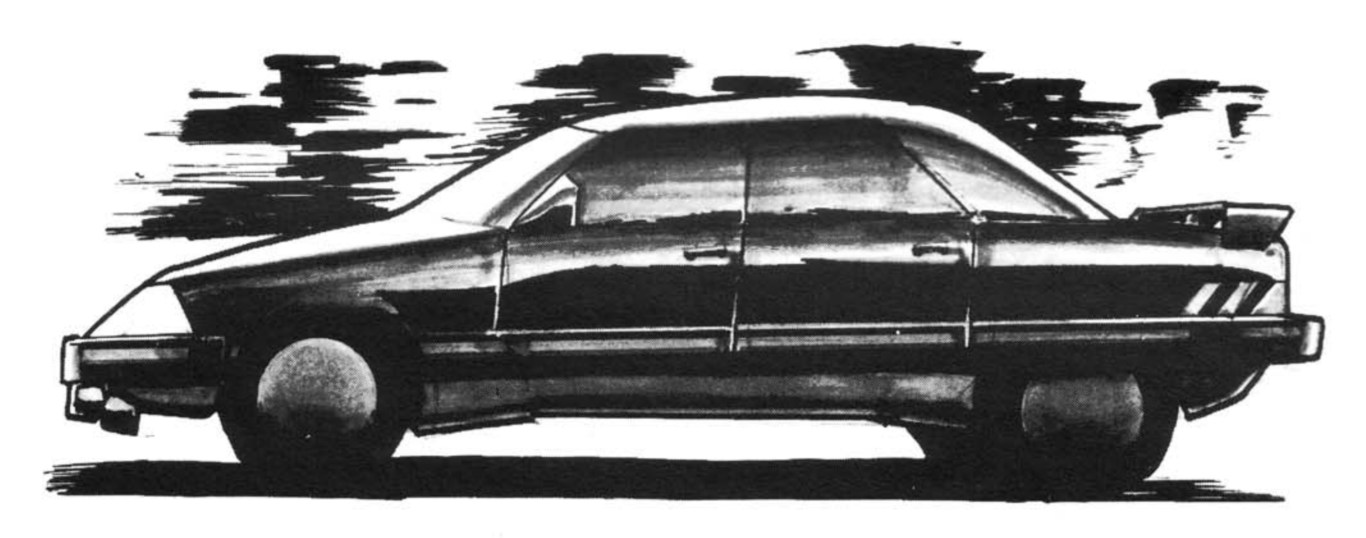
Las más habituales de estas son las Federated Arms X-22 y X-9, una línea de armas cortas de polímero plástico. Fabricadas con gran variedad de colores brillantes de diseño, estas pistolas, llamadas "Polímeros de un disparo", llevan unos cargadores fáciles de transportar de entre 8 y 10 balas de munición sin casquillo. Sus precios varían entre los 150 y los 300 ed. y están a la venta en la mayoría de tiendas deportivas. Combinan utilidad, resistencia y estilo en pequeños y potentes conjuntos. La nueva línea Cyberteen™ incluye envolturas aerografiadas de colores, formas y molduras artísticas; el regalo perfecto para el consumidor joven interesado en la defensa personal.

Vehículos

Sorpresa, sorpresa. Contra todo pronóstico, en el año 2000 no se han producidos nuevos y sorprendentes descubrimientos en los transportes. Años de lucha económica y malestar civil ha

Toyo-Chrysler Omega

Una berlina mediana típica. Velocidad máxima 145 Km/h. Cuesta 10.000 ed.



desalentado la investigación hacia las nuevas maneras de viajar— de hecho, el mero acto de viajar está muy restringido. Imagínate en medio de las ciudades del mundo del 2020, similares a las del siglo XX. Una red de autopistas superpobladas, trenes atestados y aeropuertos a reventar.

Automóviles

(Fabricados por Ford, Mazda, New American Motor, Toyo-Chrysler, Yugo-Marakovka, BMW, Mercedes, Porsche, etc.)
Propulsión: Motor de combustión interna de alcohol o metano.
Velocidad: 160-250 Km/h
Puntos de Daño Estructural: 50. Los coches blindados pueden tener hasta CP=30 de blindaje sobre todas sus superficies, incluyendo las ventanillas.

Externamente no hay cambios aparentes con respecto a los coches de los 80. La mayoría de los coches son básicamente una caja sobre ruedas, con esquinas redondeadas o angulosas. La ética de *Cyberpunk* es "si funciona, consérvalo hasta que deje de hacerlo". En el ambiente de pobreza económica de los 2000, los constructores de automóviles han mantenido diseños conservadores carentes de imaginación, por lo que hoy, el coche familiar medio se diferencia poco de sus antepasados Ford o Toyota.

Debido al precio extremadamente alto del petróleo, casi todos los coches de los 2000 están propulsados por tanques de metano líquido o combustibles metaalcohólicos como el "CHOOH-2". Los coches eléctricos son la excepción, no la regla. Los sistemas de control son aproximadamente como los de finales del siglo XX, utilizando unos cuantos marcadores digitales y controles con botones.

El cambio más grande ha llegado con la introducción de los sistemas de control cibernético. Estos emplean servos en las ruedas, motor y transmisión, controlados por un cibermódem situado en el cuadro de mandos. El conductor se conecta al cibermódem y dirige el coche con el pensamiento. Los cibervehículos son relativamente raros (el precio para la modificación es exorbitante, la retirada de los controles externos deja inútil el vehículo para cualquier persona no "cibernética"). Por ahora, ningún fabricante importante ha producido ningún automóvil ciberdirigido, aunque hay varias firmas de preparadores de coches que convierten un coche estándar en cibercontrolado.

Bell Boeing V-22B Osprey

Propulsor: Turbina Allison 937
Prestaciones: Vel. máxima 275 nudos
Autonomía: 960 km.
Puntos de Daño Estructural: 200 (los Osprey no están armados)

El Osprey equipa dos grandes barquillas con motores de hélice en los extremos de sus largas y potentes alas. Los motores pueden ser inclinados desde la posición frontal hasta una posición vertical, lo que permite a la aeronave despegar y aterrizar verticalmente. Las alas pueden plegarse a lo largo del casco para facilitar su almacenamiento, lo que hace del Osprey un vehículo perfecto para trabajar desde las plataformas de las azoteas y pistas de aterrizaje improvisadas.

La aeronave Osprey de rotores móviles era una concepto revolucionario cuando fue descubierta en 1988, pero posteriormente se ha convertido en un vehículo estándar a lo largo de los 2000. Las versiones militares sirvieron espléndidamente en los motines de los 90 y en los Conflictos Centroamericanos. Varios fabricantes civiles (Cessna, Lear, Avionica) han conseguido una licencia del diseño original Boeing y lo han adaptado a aplicaciones comerciales y de negocios más reducidas. El Lear Tiltjet incluso aplica los principios del Osprey a una versión de alas móviles con turborreactor.

Los Osprey pueden encontrarse como vehículos de transbordo entre el centro de la ciudad y los aeropuertos, o como aeronaves corporativas que ope-

ran desde las plataformas sobre las azoteas de los rascacielos que son sus cuarteles generales. Las versiones más pequeñas, como la Cessna AE-800 Featherlite, son aeronaves ligeras muy populares en todo el mundo, lo que las permite volar incluso en los lugares más remotos e improvisados.

Tren Ligero Monoraíl Levitacional

Numerosos fabricantes.
Propulsor: Campos de inductancia eléctrica sobre el raíl.
Velocidad: 320 km/h.
Puntos de Daño Estructural: 80 por vagón de tren.

Los superconductores magnéticos han hecho posible la construcción de trenes levitacionales extremadamente baratos y duraderos. Moviéndose sobre cojinetes magnéticos, estos "levitadores" se han convertido en uno de los medios de transporte más importantes de los 2000. Están presentes en la mayoría de las ciudades importantes, financiados por las corporaciones o los ayuntamientos.

Los levitadores van por el subsuelo dentro de los límites de la ciudad, yendo sobre altos pilares en los suburbios. Generalmente, una línea que va a los barrios corporativos está aislada y necesita un código o pase de acceso para entrar en cada estación. Las estaciones de tren corporativas están siempre limpias, bien iluminadas, y bien vigiladas por guardias de seguridad corporativa. Las de la ciudad no suelen tener estos niveles, a pesar de que la mayoría de las ciudades envía a patrullas de policía para controlar el crimen y el vandalismo.

Los billetes valen 50 centavos por cada estación; un viaje que pase por tres estaciones costaría 1,5 ed. Los billetes pueden comprarse en máquinas automáticas, utilizando tarjetas de crédito o dinero en efectivo. Estas máquinas están situadas en las mismas estaciones y en tiendas y locales convenientes.

Aerogiro Bell F-152

Propulsor: un motor rotatorio Bell-Mazda 2600.
Prestaciones: Velocidad máxima: 480 km/h. Radio de acción: 80 kms.
Puntos de Daño Estructural: 40

Los motines de finales de los 90 exigieron tácticas nuevas para operar en áreas urbanas. Lo más destacado fue la introducción de helicópteros o autogiros ligeros de una plaza. El F-152 se utiliza actualmente en unidades policiales, equipos corporativos de defensa, equipos de asalto de Mercenarios y bandas de traficantes de drogas. Una versión sin armas, conocida como Bell-15, es un popular vehículo de recreo.

AV-4 McDonnell Douglas Vehículo Táctico de Asalto Urbano

Propulsión: 1 turbina Rolls-Royce Pegasus II de Empuje Vectorizado (21,180 libras de empuje).
Prestaciones: Velocidad máxima: 560 km/h. Radio opéracional: 640 kms.
Puntos de Daño Estructural: 100. La mayoría de los AV-4 están blindados con CP=40.

Es lo más similar a los coches cohete de ciencia ficción. El Vehículo Táctico AV-4 fue desarrollado como una aeronave de asalto ligera capaz de operar en áreas urbanas cerradas, donde las aeronaves de rotor y alas móviles no pueden penetrar. Pequeño, redondeado y equipado con alas rudimentarias de maniobra, el AV-4 tiene las características aerodinámicas de una piedra, y depende de la fuerza bruta de su gran motor para mantenerse en el aire (el motor Pegasus original levantaba un Harrier de 9482 kg., mientras que un AV-4 totalmente cargado pesa cerca de los 4200 kg).

El AV-4 es usado por la policía o las tropas de la corporación para asaltos urbanos (utilizando 2 ametralladoras GAU-12U montadas sobre la panza). También se usan como vehículos de emergencia o sobre todo por Trauma Team o como vehículos corporativos para encuentros y rescates especiales.

Aerodeslizador de Combate y Asalto AV-6

Propulsor: 2 turbinas Rolls-Royce Pegasus IV de Empuje Vectorizado.
Prestaciones: Velocidad Máxima: 768 km/h. Radio de acción: 960 kms.
Puntos de Daño Estructural: 100. La mayoría de los AV-6 están blindados con CP=40.

Es una versión de combate más rápida del aerodeslizador AV-4, con turbinas montadas sobre cubiertas blindadas. Los AV-6 equipan torretas ciberasistidas (cañón de 20 mm.) además de cohetes y misiles. Los AV-6 principalmente son usados por unidades militares.

Aerodeslizador Personal AV-7

Propulsión: una miniturbina Rolls-Royce Pegasus.
Prestaciones: Velocidad máxima: 400 km/h. Radio de acción: 640 kms.
Puntos de Daño Estructural: 50

Una evolución reciente de los modelos AV. Estos pequeños vehículos aerodeslizadores están diseñados para desempeñar un papel de helicóptero ligero. Mientras que el motor y equipamiento interno suelen ser diseñados por Douglas, un convenio único permite a otros fabricantes construir sus propias carrocerías sobre el chasis básico. Los principales fabricantes son BMW, Mercedes, Toyota y Maserati.

Servicios de Información

Carta

Un **sello** en el 2020 cuesta 0,95 ed. Suele haber dos recogidas: una a las 10 de la mañana y otra a las 3 de la tarde. Normalmente, las cartas se utilizan para correspondencia personal, o en lugares donde no haya máquinas de fax.

Data Term

Un **Data Term** es un terminal de ordenador situado en las esquinas, dentro de un bloque de hormigón. Los Data Terms tienen una conexión directa de red al servicio central de Data Term en su ciudad, y pueden proporcionar mapas del áera, información, noticias, números de teléfono, sucesos, información de entretenimiento y servicio de compras. Los Data Term también se pueden utilizar para conectarse a la Red. Su precio es de 1 ed. por minuto.



La mayoría de los Data Term están dirigidos por el servicio local de Data Term, que es con frecuencia una subsidiaria de un periódico local o de un editor de screamsheet.

Fax

Es la modalidad de escritura de cartas del futuro. Los terminales de fax se encuentran en la mayoría de oficinas corporativas, oficinas de correo, tiendas de ordenadores, comercios y demás. Puedes escribir tu carta con el teclado, escanearla desde tu propio disco láser, o utilizar el escáner interno para leer cualquier carta escrita. La copia se transmite vía cable a la oficina de correo local en el área de destino, es introducida en un sobre y llevada al buzón; las copias de fax también pueden enviarse directamente a un receptor de fax. Las cartas por fax valen 1 ed. por página.

Teléfonos Celulares

El teléfono del futuro es móvil e inalámbrico, y permite al cyberpunk hablar desde su coche, oficina o incluso en la calle. Estos teléfonos celulares funcionan utilizando una serie de transmisores-receptores estacionarios que cogen tu señal telefónica y la retransmiten sobre la Red telefónica normal. Las llamadas pueden hacerse en la ciudad o también a larga distancia (con un servicio de Larga Distancia a tu elección) por todo el mundo e incluso en órbita.

Los teléfonos celulares tienen una gran variedad de marcas y estilos, si bien la mayoría son del tamaño de un walkie-talkie de mano. Funcionan con baterías recargables que duran 12 horas y se recagan desde un enchufe en 6 horas. Las marcas más habituales son Magnavox, NEC, Okidata, GE y Radioshack. Los precios varían entre los 400 ed. de un modelo barato a los 3000 ed. de un modelo con líneas múltiples, botones de retención, memoria y automarcado.

Como con los otros teléfonos, debes pagar una tarifa de servicio mensual. Las tarifas básicas son de 40 ed. al mes, mas 20 centavos el minuto para llamadas locales. Los precios de las llamadas de larga distancia varían. Una llamada de Los Angeles a New York costaría 2 ed. por minuto durante el día y 1,5 ed. durante la tarde y la noche. Los teléfonos celulares tienen un alcance limitado fuera de los límites de una ciudad: alrededor de 30 kms.

Screamsheets

La mayoría de los periódicos utilizan la tecnología del fax para seguir compitiendo con la televisión. Páginas enteras se tipografían y montan por computador. Las fotografías son escaneadas y colocadas. Todo el periódico se pasa a código digital. Este código se transmite a cientos de apartados de periódicos por toda la zona. Estos ensamblan el código en el acto y lo imprimen en papel (utilizando serigrafía de alta velocidad). El resultado es un periódico rápido y ligero, conocido en la jerga de la calle como screamsheets.

Los screamsheets tienen muchas ventajas sobre los periódicos. Puedes llamar al apartado de noticias para que imprima sólo las seciones del periódico que quieras, pagando 1 centavo por página impresa. En cuestión de horas, se pueden recopilar ediciones nuevas, permitiendo al publico estar al corriente de la historia mientras sucede (la mayoría de screamsheets se actualizan a las 6:00 a.m, 12 p.m, 5 p.m, y 10 p.m).

Radio y Televisión

La televisión es una fuerza omnipresente en el 2020 y se ha trasladado al reino del entretenimiento total. 181 canales se apiñan en las ondas, además de varios canales por cable y para suscriptores. Emiten deportes, noticias, vídeos musicales, películas antiguas, espectáculos extranjeros, programación religiosa, debates, programación erótica para adultos, noticias bursátiles e información sobre el tiempo. Además, hay al menos 200.000 emisoras de radio por todo el mundo occidental.

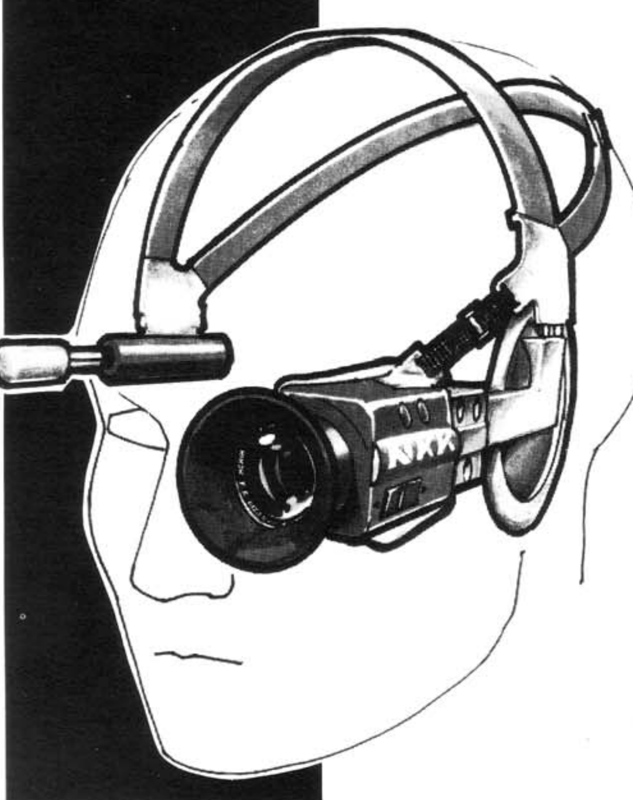
En Europa y Asia, la mayoría de la programación está controlada por el Estado; como por ejemplo, la BBC en Gran Bretaña o la NGK TV en Japón. En los EE.UU. predominan tres cadenas privadas: 21st Century Broadcasting Network (CBN), World Broadcasting Network (WBN) y Network News 54. Estas cadenas son la división radiotelevisiva de tres conglomerados masivos de entretenimiento, que producen discos, cintas, vídeos, películas y libros para las grandes masas. El producto es suave, estúpido y satisface al mínimo denominador posible.

Además de la programación de las cadenas, también hay transmisiones vía satélite, que ofrecen programación por todo el mundo. Hay también un gran número de emisoras de televisión pirata, que funcionan desde emisoras escondidas mediante chapucillas en cables y satélites. Son una importante fuente de noticias e información sin contaminar por las interferencias del gobierno y de las corporaciones.

Además del estándar de pantalla plana de alta definición, se disponen de sistemas experimentales de televisión holográfica (y muy caros; de más de 10.000.000 por equipo).

BMW-Mac Donnell Douglas AV-7

Aerodeslizador personal avanzado. Velocidad: 380 km/h. Radio de acción: 640 kms. Precio: 400.000 ed.



Videocámara Zetatech Hi-Profile®

Uno de los diseños favoritos de los periodistas para las misiones móviles. El alcance del micrófono es de 65 m. La conexión celular permite la transmisión instantánea al estudio. Su precio es de 875 ed.



DataTerm

Ofrece noticias, información, informes del tiempo, noticias de entretenimiento... Los Data Term pueden usarse para acceder a la Red y para hacer llamadas telefónicas. 1 ed. por minuto de uso.

AKR-20 Rifle Medio de Asalto

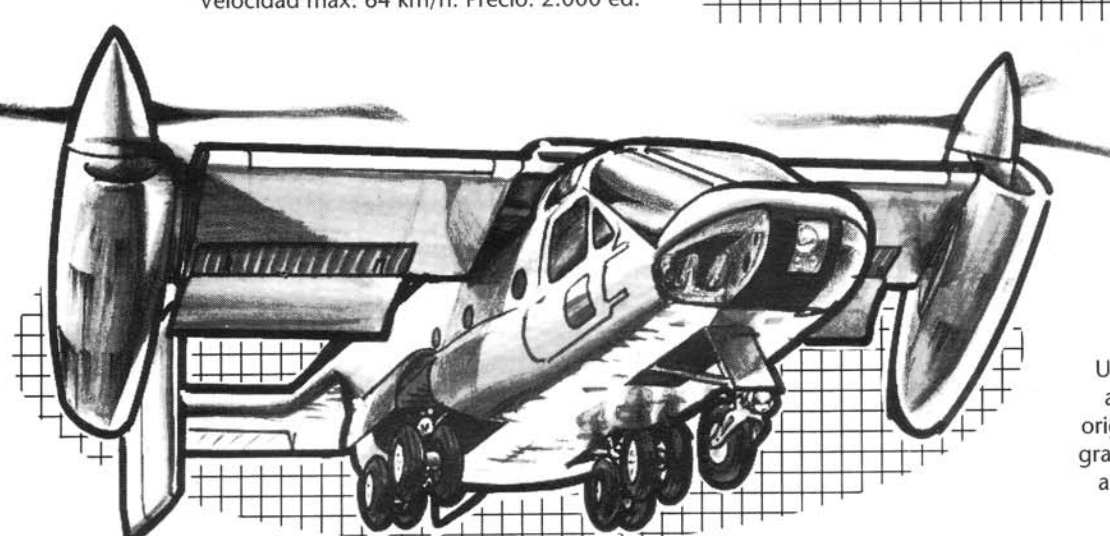
Un rifle de asalto común en el campo de batalla. 500 ed.

Toyota Avante

Coche deportivo exótico, que combina tecnología cibernética con un poderoso motor de CHOOH-2. Vel.max: 352. Precio: 24.000 ed.

Honda Metrocar

Modelo común de coche de ciudad, propulsado por $CHOOH^2$. Velocidad max: 64 km/h. Precio: 2.000 ed.

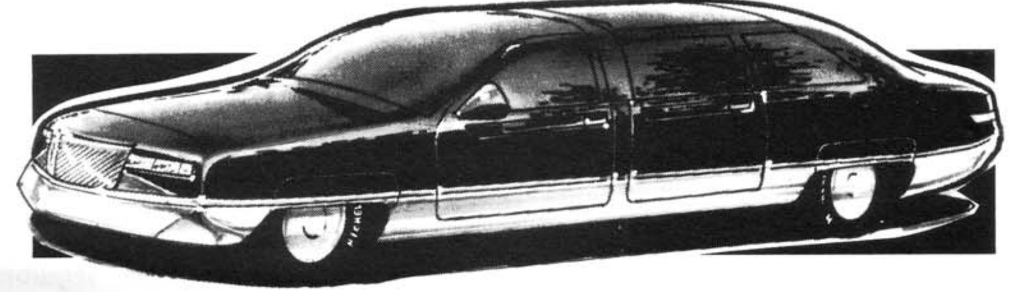


Osprey Bell Boeing V-22F

Una versión pesada de la aeronave de rotor móvil original, capaz de levantar grandes cargas hacia areas aisladas. Precio: 750.000

Ford-Mazda Luxus 14

Coche de lujo cibercontrolado, preferido por muchos ejecutivos de alto nivel. Precio: alrededor de 40.000 ed.



"La vida en el 2020 no sólo consiste en drogas y armas. Si así fuera, habríamos llamado al juego Traficantes & Mazmorras.

Las mejores partidas de Cyberpunk son una mezcla de amor condenado, acción frenética, fiestas brillantes y búsquedas quijotescas para hacer lo correcto contra todo riesgo. Es como Casablanca con ciberequipo..."

—Maximum Mike

CAPÍTULO

12 DIRIGIR CYBERPUNK

Consejos varios, pistas, buen material y trucos del género Cyberpunk.

¿Y cómo dirijo este juego?

Nos alegra que lo preguntes. *Cyberpunk* es un desafío incluso para un Árbitro experimentado. Durante la partida debes crear la atmósfera adecuada de malestar, tecnología brillante y paranoia generalizada. El entorno de *Cyberpunk* es casi exclusivamente urbano. Su paisaje es un laberinto de rascacielos, ruinas en llamas, viviendas sombrías y callejones peligrosos. En resumen, cualquier gran ciudad del mundo a las 2,30 de la mañana cuando la gente de mala catadura son mayoría.

El Entorno Urbano

El entorno urbano es primordial en tu mundo *Cyberpunk*. Ya uses *Night City* o crees tu propia ciudad, recuerda que tu escenario ha de tener los elementos apropiados. Debería haber callejones cubiertos de basura y cuerpos tumbados en las cunetas. Debería haber lunáticos de ojos salvajes, tambaleándose por las calles al amanecer, murmurando misteriosamente y blandiendo afilados cuchillos. Los taxis no pararán en las zonas de combate. Hay tiroteos entre bandas locales en las esquinas. Los jugadores deberán encontrar sus apartamentos asaltados, sus coches destruidos, sus propiedades robadas. Cruzar la ciudad deberá ser como cruzar un campo de batalla, lleno de saqueadores, locos y atracadores.

Y siempre llueve. Cada día debería ser duro, sombrío y nublado. Las estrellas no salen nunca. El sol nunca brilla. No hay pájaros cantores, ni niños que rían (el último pájaro murió en el 2008 y los niños se cultivan in vitro). La capa de ozono desapareció, se multiplicó el efecto invernadero, el cielo está lleno de hidrocarburos y el océano lleno de fango. Bonito lugar*.

* De acuerdo, estamos exagerando. Pero no mucho.

No Confíes en Nadie. Mantén tu ... eh ... Minami 10 a Mano

La paranoia es importante en una partida de *Cyberpunk*. Los jugadores no deberían poder decir quiénes son los buenos y quiénes los malos con sólo mirarles. Las elecciones entre ambos bandos deberían ser ambiguas. No debería haber un sentido diferenciado de bien y mal, como en la vida real. Enemigos jurados pueden unirse por casualidad, los héroes pueden tener que hacer algo ilegal o desagradable para llevar a cabo algo bueno; los villanos pueden tener que hacer algo bueno de vez en cuando.

Tu mundo debería tener contrastes asombrosos. En las luminosas ciudadelas de los ricos, habrá buena comida, vicios caros y bellos decorados. En la Calle, sólo hay frío, hambre y desesperación. No hay término medio entre los que tienen y los que no. Es todo o nada.

Conoce el Mundo

El primer truco para dirigir *Cyberpunk*: **Sumérgete en el género**. Te damos una historia para empezar (*No Te Desvanezcas*). Te dará la manera de hablar, el sentimiento urbano y las duras realidades del mundo *Cyberpunk*. Pero también deberás ir al videoclub, a la biblioteca y a la tienda de discos en busca de material. Hemos incluido una completa bibliografía para que empieces a buscar.

No Pares ni un Momento

Segundo truco para dirigir *Cyberpunk:* **Juega rápido y duro**. No deberás tener miedo de matar a los PJ's. Deberás meterlos constantemente en luchas, trampas, traiciones y demás temas de culebrón. No deberá haber nadie en quien puedan confiar ni un lugar que sea completamente seguro. No les dejes descansar. Esto no



significa que no debes jugar limpio. Pero no pares. Si llevan armas a algún sitio, róbalas. Si paran para descansar, asáltales. Si no pueden aguantar la presión, no deberían estar jugando a *Cyberpunk*. Envíales otra vez a ese bonito juego de rol de los elfos felices y los pájaros que cantan. Te damos unas magníficas tablas de encuentros que sugerimos utilices cada vez que la acción decaiga (en *TVN*).

Captura el Ambiente

Tercer truco para dirigir *Cyberpunk:* **Atmósfera**. Coge tus cintas de rock duro y ponlas durante la partida. Anima a tus jugadores para que lleven cuero y gafas de sol. Utiliza la jerga e invéntate la tuya propia. Sustituye todas las luces de tu habitación por tenues bombillas azules. Es un futuro oscuro, y no podrá retratarse con fidelidad en una habitación con mucha luz, con leche y galletas sobre la mesa.

Trabajo de Equipo: Cuantos Más, Más Sangrientos

El cuarto y último truco para dirigir *Cyberpunk*: **Equipos**. Ya te habrás dado cuenta; los grupos en *Cyberpunk* no son muy sociables. Los jugadores no tendrán razón alguna para confiar en nadie y no funcionarán las razones convencionales (detener la maldad, matar monstruos) para un grupo de aventureros. Un bar no es un lugar en el que encontrar nuevos aventureros; es un lugar donde buscar víctimas potenciales. Los miembros de un grupo tenderán a matarse entre sí antes que dividir el botín a partes iguales.

Por eso necesitarás un "gancho" más sólido sobre el que sostener una aventura de *Cyberpunk*. Nuestro gancho es el equipo. Un equipo es un grupo de personas que han sido reunidas por el Destino de alguna manera que les fuerza a cooperar. No tienen que gustarse entre sí, pero tienen que trabajar juntas. Además de dar al grupo un trampolín desde el cual trabajar, el equipo hace que la aventura sea más fácil de dirigir. Los jugadores pueden recibir órdenes de un "poder superior", o todo el grupo puede enfrentarse a un problema que requiera co-

BIBLIOGRAFÍA CYBERPUNK

Unos cuantos de los libros más conocidos del género Cyberpunk:

William Gibson
Neuromante
Conde Zero
Mona Lisa Acelerada
Burning Chrome

Norman Spinrad
Little Heroes

John G. Batancourt
Johny Zed

Joan D. Vinge
Psion
La Zarpa del Gato

Mick Farren
Vickers

Walter Jon Williams
Hardwired
Voice of the Whirlwind
Angel Station

Bruce Sterling
El Chico Artificial
Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology
Islas en la Red

John Brunner
El Jinete en la Onda del Shock

George Alec Effinger
Cuando Falla la Gravedad
Un Fuego en el Sol

Steve Barnes
Streetlethal
Gorgon Child

John Shirley
Eclipse
Eclipse Penumbra

Rudy Rucker
Software
Wetware

FILMOGRAFÍA CYBERPUNK

Por si te quedas sin libros...

Blade Runner

Max Headroom

Terminator 1 y 2

Alien/Aliens

Cielo Líquido

Overdrawn at the memory bank

Mad Max 1, 2 y 3

Cyborg

Desafío Total

Robocop 1, 2 y 3

Akira

Tetsuo: The Iron Man

Tetsuo II: The Body Hammer

El Cortador de Césped

Hardware

Curso de 1999

operación para su resolución. El grupo permanece unido o muere. Así de sencillo.

Te hemos dado varios equipos que pueden evolucionar en el mundo *Cyberpunk*. Cada uno propone una buena mezcla de personajes y ofrece varias maneras para que los jugadores se vean involucrados por igual.

Equipo Corporativo: Estos equipos son grupos orientados alrededor de una corporación concreta, y trabajan juntos para conseguir las metas de la corporación. La base principal de las operaciones son las oficinas de la corporación o el área de seguridad. Un buen equipo corporativo debería constar de uno o más Ejecutivos (principal y subalterno), un Netrunner (que dirige las intrusiones y los sistemas de computadoras del equipo), un Arreglador (que se ocupa de los contactos de equipo en la calle), un Técnico (ya sea médico o mecánico) y dos o tres Mercenarios (que se encargan del combate).

Bandas: Las bandas son un grupo de Rockeros que se han unido para tocar música. La banda viaja de lugar en lugar, metiéndose en problemas en cada actuación, dando conciertos y armando jaleo. La base principal de operaciones puede ser un local de ensayo, un club o un autobús. Puede haber cualquier número de Rockeros en la banda (aunque es mejor que haya 3 o 4). Además, habrá al menos un Arreglador (que hace las veces de representante), un Técnico opcional (para manejar el equipo) y varios Mercenarios (que hacen de guardaespaldas y roadies). Otros puestos (como groupies y personal diverso) pueden ser Nómadas, Ejecutivos (que hacen de agentes discográficos) y Periodistas (como reporteros de rock o entrevistadores).

Equipos Trauma: Los Equipos Trauma son grupos de médicos con licencia que patrullan la ciudad en busca de víctimas de accidentes. Operan desde un Vehículo de Asalto Urbano AV-4, rediseñado como ambulancia y armado con una ametralladora montada sobre la panza. Un Equipo Trauma típico incluirá un conductor (Ejecutivo, Arreglador o Mercenario, aunque los Nómadas son los mejores), uno o dos Tecnomédicos y dos o más Mercenarios que se ocupan de la seguridad. El equipo también puede tener un supervisor (Ejecutivo o Arreglador) que se encargue de enviarles a sus misiones. También puede acompañar al equipo un Periodista, que escriba historias acerca de sus aventuras.

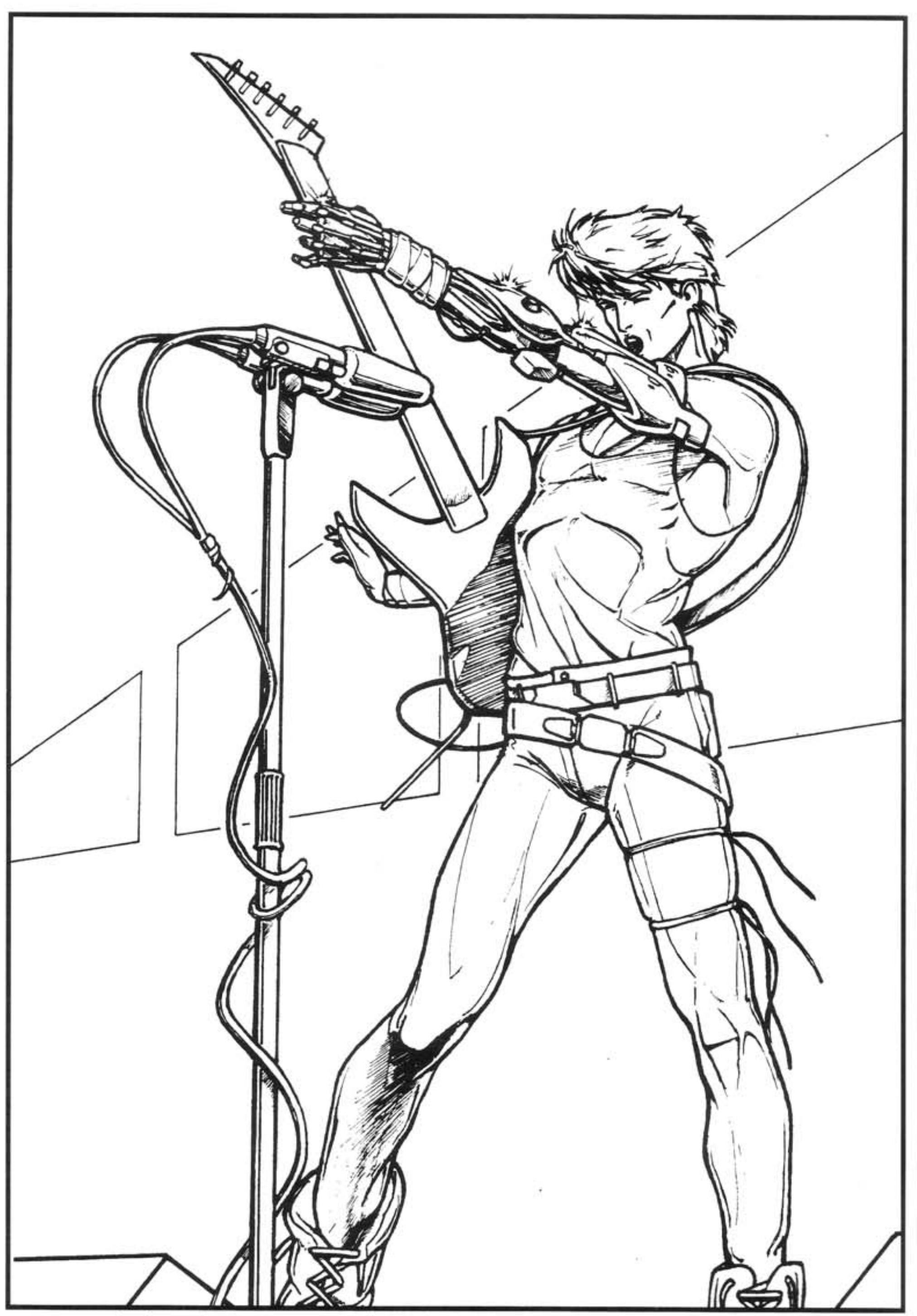
Equipo de Mercenarios: Los soldados a sueldo están muy solicitados por todo el mundo de *Cyberpunk*. Un grupo mercenario típico podría incluir al menos un Arreglador (para llevar los contratos), un Netrunner (para manejar los sistemas de seguridad, el asalto o computadores, etc.), un Técnico (para las armas), un Tecnomédico (para los heridos) y cualquier combinación de Mercenarios y Nómadas (como soldados de a pie). No sería raro que hubiera un periodista, escribiendo como corresponsal de guerra. Un grupo de Mercenarios podría actuar desde un club, un bar o un campamento base paramilitar bien oculto.

Pandillas: Las pandilas suelen ser el enemigo en *Cyberpunk*. Pero ¿por qué no cambiar las tornas? Las pandillas también pueden crearse con propósitos positivos (para la defensa de barriadas, para detener a otras bandas más violentas, para resistir una invasión por parte del gobierno o de las corporaciones). En este contexto, se podría definir como pandillas a Robin Hood y su grupo o a la resistencia de la Segunda Guerra Mundial. Una pandilla típica tendría montones de Mercenarios, Nómadas y Arregladores. Debería haber un Tecnomédico o Técnico, y posiblemente un Ejecutivo si la pandilla es una de esas controladas por una organización encubierta. Un Periodista podría estar siguiendo a la pandilla desde un punto de vista callejero. Las pandillas operan desde clubes, bares y edificios desiertos.

Grupos de Nómadas: Los grupos de Nómadas son equipos naturales (ya están unidos en un grupo y todos se conocen entre sí). Un buen grupo de Nómadas podría incluir unos cuantos Arregladores (para llevar negociaciones en las ciudades), un Netrunner (que lleve el trabajo intelectual del grupo), una mezcla de Técnicos y Tecnomédicos, y varios Nómadas y Mercenarios. El grupo actúa desde la Caravana: una congregación de trailers, autobuses y coches que se mueve por las autopistas de América a través de un paisaje asolado. Los miembros del grupo podrían viajar con la caravana principal o adelantarse como exploradores en sus propios vehículos.

Policías: Un equipo policial trabaja desde una sórdida comisaría fuertemente fortificada. Puede incluir unos cuantos Arregladores en la Brigada Antivicio, un Netrunner en Contraespionaje, un Capitán (Ejecutivo) que lleve los contactos con el gobierno de la ciudad, y un gran número de policías de a pie. No olvides meter unos cuantos Mercenarios enloquecidos en el Psicoescuadrón. Los equipos policiales son muy buenos porque permiten que el Árbitro pueda dividir el grupo en otros más pequeños si es necesario. Un Periodista también podría seguir el equipo policial, buscando historias calientes durante la ronda

Equipo de Periodistas: Van a cualquier parte y hacen cualquier cosa para conseguir una historia. Un equipo de periodistas puede actuar desde una estación de radio o TV, la oficina de un periódico o incluso desde la oficina principal de un cadena de noticias. Un buen equipo de Periodistas podría incluir 2 o 3 Periodistas (como



reporteros de choque), un Netrunner (llevando las comunicaciones, reuniendo información y fisgando con los ordenadores), un Técnico para el equipo y un par de Mercenarios o Nómadas que den músculos y protección. Una buena redacción también tendrá al menos a un Ejecutivo para respaldar al equipo ante los jefes.

No Abandones tu Trabajo Fijo

Cualquiera de estos equipos pueden aceptar un personaje que se haya descrito. Un Rockero de bajo nivel podría pluriemplearse en un Equipo Trauma mientras espera el éxito. Un Netrunner podría pasar el rato con un equipo corporativo mientras por las noches se mueve a hurtadillas en el ordenador central de la compañía. Un Nómada hará casi cualquier cosa para ganar dinero mientras su grupo está en la ciudad. En estos casos, el papel principal del personaje debería considerarse una afición, que podrá ganar importancia para el equipo con el paso del tiempo.

CAPÍTULO

13 NO TE DESVANEZCAS

Está saliendo del Hammer, cerca de la medianoche, y los ve. Tres punks con sus crestas brillantes por los reflejos de neón. Visten chaquetas de cuello alto; los colores de su pandilla.

"¡Hey, rockero!", grita uno de ellos. "¡Buen espectáculo! ¡Buen ruido!". Johny Silverhand saluda distraídamente. Fans. Tienen razón; la actuación estuvo bien. Pocas veces ha estado mejor. Pero el espectáculo ha acabado.

Empiezan a seguirle. Uno agita una botella; la luz se refleja en el tequila amarillo y aceitoso que salpica aquí y allá. " ¡Hey, Silverocker!" dice uno. El más pequeño tiene la cara marcada con tatuajes tribales africanos. "¡Ven con nosotros! ¡Toma un poco!. Es un precio justo por una buena actuación, ¿no?". La distancia se hace más corta; Johnny aparta a su novia Alt hacia su lado malo. El que no tiene Mano. Dice: "Hey, hermanos de hielo" mencionando los colores de la pandilla y hablando en tono contemporizador. "Gracias por el ofrecimiento, pero ha sido una actuación larga. Estoy casi muerto. ¿Que tal si lo repetimos otra noche?". En ese momento casi están sobre él. Saca la Walther 9 mm. de la pistolera automática y la sitúa en su mano.

Probablemente no sea nada, piensa él. "Sí .Vuelve a tocar la próxima noche", dice con entusiasmo el más grande. Y entonces es cuando le alcanzan. Se mueven tan rápido que son como borrones. La Walther retumba en el sofocante callejón y se oyen silbar las balas perdidas hasta que rebotan en algo. Se escucha un leve ruido metálico cuando el más pequeño saca su brazo y la luz se refleja en el puñado de hojas que pretende ser una mano; entonces, un impacto brutal despega a Johnny del suelo. La sangre salpica el hormigón húmedo. Silverhand golpea fuertemente el suelo al caer. Sus ojos pálidos miran al cielo sin comprender. Los gritos de terror de Alt se alejan rapidamente en la oscuridad. Sesenta a nada a que muere en 8 segundos.

■

Johnny se incorpora. Hay algo similar a cristales rotos en su estomago. El fuego rojo oculta el frío neón azul. Rueda sobre una piscina de algo resbaladizo. Es sangre. Suya.

Un gato cae de un cubo de basura y se mueve cautelosamente alrededor del cuerpo. El gato no es tonto. Es un superviviente. No va a involucrarse. Sus ojos son pequeños LEDs rojos que se mueven por el callejón. Johnny lo mira. "Cabrón presumido"- piensa. Y cierra los ojos.

Detrás de sus parpados, débiles dígitos rojos desgranan los segundos que le quedan. El biorreloj se está parando. Sonidos de coches llegan desde la sucia y mojada calle de al lado. En la lejanía, suena la sirena de una ambulancia de Trauma Team. Pero no es para él. Él se va.

Cierra la Mano (su marca registrada) en un puño cromado, con los servos chascando de uno en uno.

Con la mirada perdida, observa el techo negro de los edificios de la ciudad. Por encima de su cabeza, mira un resplandor distante interactuando con el brillo rosa actínico de las luces de la ciudad. Las estrellas parecen estar pintadas. Un VTOL pasa por encima suyo, segando la noche con sus as-

pas gigantes. Johnny intenta alcanzarlo. Puede ver su mano en relieve con el cielo; hábil, con el supercromado parpadeándole. Cierra la Mano (su marca registrada) en un puño cromado, con los servos chascando de uno en uno. La empuja hacia la herida abierta del estómago, jadeando por el fuerte dolor. De alguna manera se pone de pie; se mueve tambaleándose por el callejón. Apoya su cara enfebrecida contra los fríos ladrillos mojados. Toma una decisión. No va a morir. *Ellos* son los que van a morir. Cerrando los ojos, cae de cabeza sobre la línea borrosa del tráfico.

Algo le detiene. Unas manos le agarran con firmeza, sujetándole. Silverhand sólo tiene la fuerza suficiente para abrir los ojos. Hay un rostro mirándole atentamente, delgado, con barba. "Dios Todopoderoso", dice el rostro. "Te han dado bien, ¿no?".

Fundido en negro.



Cuando Johnny despierta, algo está gritando. Mientras que no sea él, todo va bien. Debe de haberse perdido el viaje en ambulancia al hospital, pero desde aquí, desde la sala trauma, puede escuchar el sonido de los reactores. Eso es el grito. Se remonta cada vez más alto, mientras la sala se llena de aire caliente y olor a ozono. Desde su camilla puede ver el voluminoso vehículo AV-4 girar sobre sus turbinas y elevarse rápidamente. El estrépito va apagándose y ahora puede oír gritos de verdad alrededor suyo; son las victimas de los habituales tiroteos de la ciudad.

El doctor le recompone. El mismo doctor que le puso sus ojos transparentes Kiroshis y su mano de plata característica. El mismo doctor que le enchufó los conectores interface y le instaló los chips en su nuca. Johnny está pensando en firmar un contrato de servicios.

Los instrumentos de microcirugía se abren camino entre las entrañas perforadas, limpiando, uniendo, cortando. El doctor sutura casi un metro de húmedo intestino cultivado in vitro; tapa los agujeros con piel y músculo sintéticos. Agujas hipodérmicas inyectan drogas, aceleradores curativos, endorfinas y antibacterias en la zona afectada. Los puntos de sutura microscópicos se asemejan a los dientes serrados de una minicremallera, uniendo la carne casi perfectamente. En un mes o dos, ni siquiera habrá cicatrices. Gracias a las nuevas tecnologías.

Las manos del doctor son rápidas y seguras. Ha hecho esto más de mil veces. Tiene acento alemán. "Ach...Johnny...Johnny", repite sin cesar mientras trabaja. Sobre su cabeza, la lámpara esterilizadora brilla con los ojos multifacetados de un insecto. "Johnny...¿cuándo vas a dejar esto?", dice el doctor.

"Cuando termine", piensa Silverhand, desde la semiinconsciencia producida por las endorfinas y la anestesia general. "Johnny", dice tristemente el doctor. Silverhand es como un segundo hijo para él. Su primer hijo era el mejor amigo de Silverhand. Le mataron en una guerra entre corporaciones hace ocho años. Ningún hombre debería perder en su vida más de un hijo.

Gracias, piensa Johnny. *Te debo una, otra vez.*

Su benefactor del callejón se llama Thompson; un hombre delgado como una caña que viste una gabardina blindada tres tallas más grande. No lleva hardware visible, salvo una minicámara montada sobre su cabeza similar a unos grandes auriculares; un micrófono sale de ella describiendo una curva hasta la altura de su boca. La cámara va en el lado derecho de su cráneo y está cableada a un implante ciberóptico verde brillante. Es un Periodista; un equipo de un solo hombre de cámara y reportero, conectado directamente a alguna emisora. "Hey, Rockero", dice inclinándose sobre la mesa en la que Silverhand se recupera bajo los rayos esterilizadores.

"¿Listo para la venganza?"

DECIR LOS NOMBRES

Johnny se pone una camiseta roja. La camiseta lleva el logotipo de su última banda, *Samurai.* La camiseta se extiende sobre las heridas recién cosidas y se engancha con las

ACERCA DE LA HISTORIA

No te desvanezcas es la historia de 24 horas en la vida de Johnny Silverhand, un famoso rockero que se ve repentinamente catapultado en medio de un juego mortal del gato y el ratón con un siniestro ejecutivo enemigo. Como el género *Cyberpunk* es en su mayoría literario, nos parecía apropiado introducirte al juego de rol de la misma manera.

No te desvanezcas es esencialmente un relato; pero también lo hemos hecho fácil de jugar como aventura. En estas barras laterales encontrarás notas acerca de los personajes claves, mapas de lugares importantes, datos de armas y combates e ideas para utilzar la historia como plataforma para la aventura.

Te sugerimos que introduzcas a tus jugadores como personajes en la escena del *Atlantis*, contratados por Johnny para ayudarle a rescatar a su novia Alt. O quizás tus jugadores quieran interpretar a uno de los PNJ's de la historia.



JOHNNY SILVERHAND

Veterano de las guerras centroamericanas, ahora Rockero, Johnny es el lider del famoso grupo Samurai. Es famoso por su habilidad musical, sus irresistibles canciones, y por su historial de relaciones fracasadas.

Características

INT 7 REF 8 FRI 8
MOV 7 TCO 7

Implantes cibernéticos

Ciberbrazo cromado con grabador. Potenciador Sandevistan. 2 ciberópticos con Infrarrojos, Luz Tenue, Amplificador de Imagen.

Habilidades

Liderazgo carismático +10
Armas cortas +6, Fusil +4
Guitarra +3, Interpretar +7
Advertir/Notar +6
Seducción +8

Posesiones

Chaqueta blindada pesada. Casco ligero. H&K MPK-11, Arasaka Rapid Assault.

vendas. Maldice en japonés. Se pone una chaqueta blindada. Saca la escopeta automática del maltrecho armario de la habitación, observando el peso y la munición. La desliza con cuidado en la pistolera que lleva debajo del brazo bajo la chaqueta. Guarda shuriken en los bolsillos exteriores de la chaqueta. Coge el arma inteligente pesada H&K y la mete en su pistolera trasera. Hay furia detrás de esos brillantes ojos pálidos.

"Sí", dice Johnny. "Dime".

Thompson se reclina sobre la pared, empujado por la intensidad de Johnny. Sonríe y toma un trago del tequila de Silverhand. "No te quieren a ti. La quieren a ella. Es una extracción. Negocios, como siempre".

Los ojos de Johnny están en blanco. "No me sorprende", comenta brevemente. Recoge un desordenado puñado de balas y empieza a rellenar el cargador de reserva del H&K. Sólo el temblor de su mano (la de carne) delata su nerviosismo. "Entonces, ¿por qué me hicieron esto?".

" Te dejé solo por que sabía que tardarías al menos cinco minutos en desangrarte... "

"Eras su excusa", sonríe Thompson. Es una frase vieja. Ambos sonríen como tiburones amigables. Thompson deja de reír. "Ellos te querían muerto para que pareciera el trabajo de una pandilla. Los pandilleros ven al alto y poderoso señor John Silverhand paseando con su novia y deciden acuchillarle un poco. Tú caes y a ella se la llevan; se desvanecen como vapor. Una historia realmente conveniente para cuando los policías encuentren su cuerpo en un callejón dentro de una semana. Tendrán móviles (muchos móviles feos), pero todos estarán relacionados con pandilleros poderosos, no con profesionales".

"Profesionales". Silverhand termina de llenar su segundo cargador. Mete las balas restantes en los bolsillos de su chaqueta. Nunca tiene suficiente munición.

"Sí, profesionales", repite Thompson. "Te han hecho pedazos, hermano. Esos tíos tenían al menos 10.000 eurodólares en hardware. La velocidad con la que te golpearon probablemente venía de un potenciador de reflejos del 70%, además de esos desgarradores, del tipo que se despliegan a lo largo de los puños. Ese tipo de material no es algo que puedas conseguir en la Calle".

"¿Los viste cuando me atacaron?".

Los ojos de Thompson son fríos, como una pizarra. Podrías escribir lo que quisieras sobre ellos. "Sé realista", dice con voz áspera. "Eran profesionales. Si hubiera salido, los dos estaríamos muertos". Los ojos de Silverhand lo examinan. "Has estado mucho tiempo fuera de la Calle, Rockero. Piensas que todo el mundo tiene un representante simpático, un par de mercenarios que protegen su culo y un apartamento confortable como este en algún sitio. Te dejé solo porque sabía que tardarías al menos cinco minutos en desangrarte. Esperé a que se fueran y entonces usé mi Tarjeta Trauma". Hay un largo silencio. A continuación, "mira, Rockero. ¿Quieres echarme la culpa o quieres recuperar a tu chica?".

"Dime nombres", dice Johnny. Se sienta en el borde de la cama, apoyándose en el lado de la sábana. Coge el tequila y echa un trago. "Hay buenas y malas noticias", dice Thompson. Se quita la cibercámara de su cabeza y la deja en la mesa que hay entre ellos (la única señal de hardware es la clavija plateada montada sobre el cráneo que atraviesa su sien derecha). El conector celular con la Red está apagado. "Las buenas noticias son que no es ninguno de los realmente grandes, como EBM". "Muy bien", dice Silverhand bebiendo otro sorbo de la botella.

"Las malas noticias son que se trata de Arasaka"

"¡Santo Dios!", explota Johnny. La Mano, que descansaba en el borde de la mesa, se convulsiona. Se oye un ruido desgarrador y las astillas vuelan en todas las direcciones.

"Tu novia estaba jugando con materiales informáticos muy calientes, Rockero. Sabes que trabajaba para ITS, ¿no?".

"Sí. Tienes que trabajar en algún sitio. Alt no hablaba mucho de su trabajo".

"Cierto. Pero tu Alt era la Netrunner mascota de ITS. Movía su información arriba y abajo en la Red y también manejaba su se-

guridad. Hizo un montón de programas alucinantes para ellos". Larga pausa. "Ya sabes que hizo el *Asesino de Almas*. O quizá no lo sepas. Como dijiste, no hablaba mucho acerca de su trabajo".

Johnny se sienta en el sofá, con la botella a medio camino de sus labios. Incluso Silverhand, que suele estar desconectado, había oído hablar del *Asesino de Almas*, el programa legendario que absorbía la propia alma de sus víctimas Netrunner. Asesino de Almas. Menuda broma. *Asesino de Almas* es una superrutina de Inteligencia Artificial de dos millones de megas que puede rastrear un ciberconector intruso de un Netrunner antes de lo que tarda un pandillero en esnifar droga. Destroza con fuerza brutal el cerebro del ciberpirata, recreándolo en una matriz de almacenamiento congelada en el ordenador central. En la Calle se rumorea que el *Asesino de Almas* es lo más parecido que hay en la tierra al infierno, y en estos días eso dice mucho.

¿Y Alt lo programó?. Johnny siente una ola de momentánea repulsión, superpuesta sobre los grandes ojos verdes de Alt y su melena enmarañada. "No me extraña que no hablara demasiado acerca de su trabajo", dice finalmente.

"Yo la estaba siguiendo, Rockero", dice Thompson. "Se dice por ahí que Arasaka está trabajando en su propia versión del Asesino de Almas. Algo que pueda ir libremente por la Red, convirtiéndose en una amenaza para la gente que no gusta a Arasaka".

"¿Un programa ilegal asesino para una compañía de seguridad?". Ahora Johnny está de pie y caminando. Sabe adónde conduce esto y no le gusta.

"Probablemente también creas en Papá Noel", dice Thompson, reclamando los restos de la botella. "Tu Alt es el eslabón perdido. Suponía que tenían que reclutarla antes o después, libremente o por la fuerza. La parte principal del *Asesino de Almas* está enterrada en algún lugar de su cabeza. Así que la seguí"

"Gracias por preocuparte".

"No lo entiendes, Rockero. Quiero a Arasaka. Los odio y arriesgaría a cualquier cosa o persona para cazarles. Incluso a mí mismo. Si tengo que retransmitir esta historia desde la tumba, lo haré. Son míos. Si te interpones, estás muerto. Si vienes conmigo...". Thompson deja la frase sin terminar.

Johnny deja de pasear. La habitación permanece quieta. Sólo se mueve la Mano, como algo vivo; las articulaciones de metal plateado chasquean, las bobinas captoras rechinan, pequeños pistones bombean simulando el pulso sanguíneo. La mano gira la cara de Johnny hacia el reportero. Le hace decir: "¿Cuánto tiempo tenemos ?".

Thompson se agacha y saca una gran bolsa de nailon. "Fusil de asalto FN-FAL", dice mientras se incorpora. "Estuve en la guerra. Me gusta el plomo. Mucho plomo".

Thompson sonríe de medio lado. "¿Cuánto tiempo tardará tu novia en reescribir el Asesino de Almas? ¿Un día? ¿Dos?."

"Sí". Johnny se vuelve y recoge rápidamente las llaves del Porsche. Luego dice, "¿tienes conector para llevar un arma inteligente?". Thompson se agacha y saca una gran bolsa de nailon. "Fusil de asalto FN-FAL", dice mientras se incorpora. "Estuve en la guerra. Me gusta el plomo. Mucho plomo".

La lluvia cae enfrente del conductor. Un muro de cristal y acero corporativo asoma a ambos lados mientras se introducen en el tráfico urbano. El Porsche silba levemente en el aire frío. Su propulsor de metanol lo lanza a traves de la noche de la ciudad. "¿Dónde vamos, Rockero?", dice Thompson.

Johnny rechina sus dientes. "Tengo un partido que ganar", responde.

ROGUE Y SANTIAGO

Rogue odia el Atlantis. Pero va porque los contactos son buenos y las ganancias sencillas. Ejecutivos que buscan a alguien para un asesinato rápido. Periodistas y Netrunners que tratan de intercambiar información. Arregladores con armas, blindajes y contrabando. Pero este lugar le trae malos recuerdos. Sólo viene aquí porque



THOMPSON

Es un importante reportero de World News Service. Thompson tiene una cuenta pendiente con la infame corporación Arasaka, de la que sospecha que son los asesinos de su mujer. Hará cualquier cosa para cazar a la esquiva firma de seguridad. Cualquier cosa. Thompson también sirvió como corresponsal en la guerra y es aficionado a las armas pesadas.

Características
INT 8 REF 8 FRI 7
MOV 8 TCO 8

Implantes cibernéticos
Ciberóptico con Infrarrojos, Luz Tenue, Sistema de Puntería. Ciberaudio con un dispositivo de Radio, Codificador y Grabador de chips.

Habilidades
Credibilidad +8, Entrevista +9, Composición +7, Atletismo +6 Advertir/Notar +6, Fusil +6 Intimidar+5

Posesiones
Chaqueta blindada media. Casco ligero. Fusil de asalto pesado FN RAL



ROGUE

Rogue y su compañero Santiago son pistoleros a sueldo y guardaespaldas. En la calle se rumorea que son los mejores. El único punto débil de Rogue es su ex-amante Johnny Silverhand. Su relación apasionada y violenta se desintegró con una impresionante pelea, pero las cicatrices todavía no se han curado para esta dura Mercenaria.

Características
INT 7 REF 12 FRI 9
MOV 10 TCO 8

Implantes cibernéticos
2 ciberópticos Infrarrojos, Luz Tenue, Sistema de Puntería. Potenciador Sandevistan. Chips de Karate +3.

Habilidades
Sentido del combate +9
Arma corta +10, Pelea +9
Conducir +7, Fusil +10
Cuerpo a Cuerpo +6
Atletismo +9, Seducción +8
Advertir/Notar +8

Posesiones
Chaqueta blindada media. Casco ligero. Pistola muy pesada Armalite 44

Santiago insiste. "No dejes que las cuestiones personales interfieran en los negocios", suele decir. Sabe mucho.

Su espalda está contra la pared. Sus ojos son como cámaras, observando la sala detrás de las gafas de espejo. Lo que no alcanza a ver lo cubre su compañero Santiago desde el sitio opuesto. Sus corpulentos hombros dan volumen a su chaqueta blindada pesada. Parece una montaña ceñuda. No es su tipo, pero él la quiere. De alguna manera, se las han apañado para que funcione. La manera en que funciona un estilo de combate, el reparto de botines. Pero él sigue esperanzado. Estúpido Nómada.

En ese momento se encuentra con lo que más ha temido durante los últimos dos años; la razón por la que odia este bar de mala muerte, por la que odia esta condenada ciudad. Johnny Silverhand entra en el Atlantis.

Sigue teniendo los mismos movimientos, piensa ella, mientras atraviesa las grandes puertas metálicas con la cabeza alta, y una luz altiva en sus pálidos ojos de cristal. Des-pués de todo este tiempo, Rogue aún no puede decidir si lo desea, o simplemente lo quiere matar. Parece el dueño del local mientras cruza la sala dirigiéndose hacia ella. Un comentario a un viejo amigo acá, una sonrisa a un fan allá, una mirada intolerante hacia un posible alborotador..., entoces, se pone en frente de ella. "Rogue", dice él. Como si nada hubiera pasado. "Necesito tu ayuda, Rogue". Su voz es apremiante, magnética.

"Puedes irte a la mierda", replica levemente. Al otro lado del asiento se produce un sonido casi imperceptible cuando Santiago desliza una mano sobre la Mac 10 de su regazo.

Johnny se aproxima. "Mira" dice él, "lo siento. Sé como te sientes. No haría esto si tuviera otra elección". Coge una silla y se sienta a horcajadas, mirándola. "Lástima", responde ella ásperamente. Espera que su voz suene más calmada de lo que en realidad está.

"Me debes una", dice él tomando ventaja. "Por lo de Chicago. Me debes al menos una. Y no creas que no te voy a pagar. Tengo dinero".

"¿Cuánto?", interviene Santiago. Johnny se vuelve hacia él. "Se rumorea en la Calle que cuestas cinco de los grandes por noche. Doblo la tarifa".

Los ojos de Santiago sonríen en su cara morena. Rasca su mentón con su mano libre. Su compañera está realmente loca por este tío. Pero él es una Cara, tiene crédito. Y eso es lo que importa en el mundo de Santiago. "¿Durante cuánto tiempo?".

"Dos días máximo. Necesito una extracción.No os engañaré, es Arasaka". Una larga pausa. "Lo entenderé si pensáis que es demasiado para vosotros".

Rogue reacciona y sus chips de reflejos se disparan al máximo. Su mano es un borrón que atraviesa la mesa y sus nudillos hunden la nariz del Mercenario en su cara. Está muerto antes de alcanzar el suelo...

Los ojos de Santiago se entrecierran. En la Calle, se conoce a su equipo como el mejor. ¿Quién se piensa este tío que es? Entonces se da cuenta de que le está poniendo un cebo. Silverhand todavía se imagina que hay algo entre él y Rogue. Si Santiago se echa atrás, en la Calle todo el mundo lo sabrá mañana. Si sigue, Rogue va a tener que apoyarle. Rogue tiene razón. Silverhand es un cabrón. Santiago sonríe. Puede con este tío con una mano en la espalda. "Rockero, te va a costar treinta de los grandes".

"Trato hecho".

Santiago sonríe y sube la apuesta. "Y tú vienes con nosotros", concluye. Desde su sitio, Rogue quema con la mirada a su compañero. Se opondría, pero la regla del juego es: "No dejes que las cuestiones personales interfieran en los negocios". Cuando Johnny sacó su cartera, por lo que respecta a Santiago, se convirtió en un negocio.

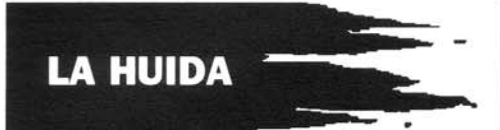
"Hecho", dice Johnny. Se estira para dar la mano al gran Nómada cuando una sombra cae sobre la mesa, y después otra.

"Ah, señor Silverhand", dice la sombra más grande acercándose. Puedes ver luces rojas moviéndose detrás de sus implantes ópticos formando una cruz mientras saca su arma.

Rogue reacciona y sus chips de reflejos se disparan al máximo. Su mano es un borrón que atraviesa la mesa y sus nudillos hunden la nariz del Mercenario en su cara. Está muerto antes de alcanzar el suelo, pero un último espasmo muscular hace que se accione el gatillo de su gran Beretta. Hay una explosión ensordecedora en una zona muy reducida, pero los reflejos amplificados de Johnny ya le habían lanzado a un lado. Se produce un grito cuando la metralla atraviesa el respaldo de la cabina y llega al pecho de un ejecutivo situado al otro lado del fino muro. La otra mano de Rogue dispara la Automag con silenciador desde debajo de la mesa, partiendo al otro mercenario por la mitad.

Santiago rueda, alcanzando el suelo. De detrás de la barra surgen tres figuras armadas con chaquetas blindadas. La Mac 10 de Santiago dispara una ráfaga corta. Las figuras se agachan; una se tambalea retrocediendo hacia la ventana y la atraviesa produciendo el sonido de cien lámparas de araña cayendo al suelo. Thompson saca su FN-FAL con estudiada sangre fría, y apunta a las otras dos figuras tumbadas. "Os pillé".

Johnny alcanza el suelo del bar, con la pistola en alto y sus ojos vigilando las esquinas. Los clientes mantienen sus manos lejos de sus armas, todos tranquilos. El Mercenario destripado gimotea en el suelo. Espalda contra espalda, los cuatro salen del bar.



LA HUIDA

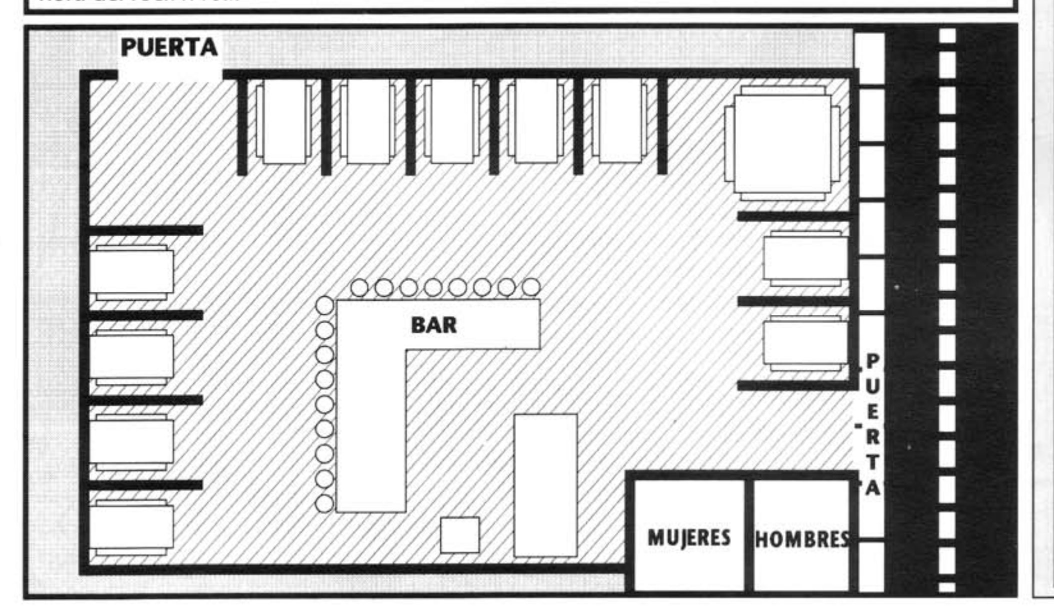
"Nos siguen de cerca", jadea Rogue cuando llegan a la acera. "Han debido de rastrear mi Tarjeta Trauma", gruñe Thompson. "Creo que querían terminar su trabajo. Rockero, conoces a gente muy agradable".

Llegan al Porsche justo a tiempo para ver la sombra de un AV-4 sin matrícula pasar por encima suyo. Basura, aceite y agua sucia se convierten en vapor cuando sus gases de escape golpean el pavimento. Rogue ya está en el suelo, apuntando a la cabina con su 44. Por encima de su cabeza, la Mac 10 de Santiago ruge en un staccato ensordecedor. El diminuto punto rojo de su mira láser apunta a la frente del piloto, incluso cuando ve la ametralladora del AV-4 barriendo la zona en su dirección. No va a hacerlo. La cabina tiene que estar blindada. Ni siquiera tiene tiempo para ver su vida pasar por delante de sus ojos.

Entonces, el punto láser es eclipsado por un estruendoso *WHHHHOOOOMMMMPPP!* en el momento en que algo golpea al AV-4. La carlinga y toda la parte frontal de la aeronave se convierten en un horrible infierno a cámara lenta. Un olor rancio a metal caliente, plástico fundido y carne quemada les llega en una ráfaga cuando el AV se in-

EL ATLANTIS

Es la hora de entrar en el Tiroteo del Atlantis. Comienza con los Matones Básicos de la pág. 197 Acaban de entrar por la puerta principal. Elige el sitio en el que esté sentado tu grupo. ¡Es la hora del rock'n'roll!





NÓMADA SANTIAGO

Santiago es un Nómada que va con el Grupo Aldecaldo: granjeros desplazados de sus tierras por las Corporaciones. Santiago es un tipo sencillo. Le gustan las chicas, las armas y las cibermotocicletas rápidas. Forma equipo con Rogue sobre todo porque es la única chica con quien no ha podido ligar todavía.

Características

INT 5 REF 11 FRI 9
MOV 10 TCO 10

Implantes cibernéticos

2 ciberópticos Infrarrojos, Luz Tenue, Sistema de Puntería. Potenciador Kerenzikov. Ciberbrazo con blindaje de kevlar, con Subfusil de 9 mm. Ciberpierna con pistola de 9 mm. en pistolera oculta.

Habilidades

Familia +8, Arma corta +9
Judo +9, Conducir +7,
Fusil +9, Cuerpo a cuerpo +9
Atletismo +9, Seducción +8
Advertir/Notar +8

Posesiones

Chaqueta blindada pesada. Casco. Fusil de asalto medio AKR. Cibermoto Bimoda.


TASY BAR
SEX

clina y, como borracho, choca con la calle. Una bola de fuego rompe la noche. "Adoro estos lanzagranadas", sonríe irónicamente Thompson, bajando su humeante FN-FAL.

La Mac 10 de Santiago dispara una ráfaga corta. Las figuras se agachan; una se tambalea retrocediendo hacia la ventana y la atraviesa produciendo el sonido de cien lámparas de araña cayendo al suelo.

"Tenemos que salir de aquí", musita Johnny desde detrás de un coche aparcado. Rogue le mira a los ojos. Puede ver el tenue grabado rojo de un dispositivo de puntería brillando en sus profundos ojos pálidos. "De acuerdo", responde ella ya de pie y moviéndose. La respiración se entrecorta en su garganta cuando vuelven a las sombras.

Santiago va delante; él conoce los mejores refugios de la zona. Thompson le sigue, abriéndose camino con su gran FN-FAL como si fuera una linterna. Johnny mantiene su H&K cerca de su cuerpo; sus nervios están hormigueando debido a los efectos del potenciador de reflejos. Va acelerado. Los callejones pasan difuminándose. Compensa su sentido del tiempo. Rogue cubre la retaguardia, y puede oírla respirando tras él. Por encima de su hombro, le dice a la oscura sombra que respira: "Lo siento, Rache."

La voz de Rogue es categórica. "No me vuelvas a llamar así nunca más". Sigue andando. "Vale", dice Johnny finalmente. "Muy bien".

Ella se detiene. Dice "¿Por qué Johnny? ¿Por qué ahora? ¿No podrías haber contratado a otros?". Puede oírle lentamente por delante suyo. El dice "Necesitaba la mejor. Y, Rogue, tú sigues siendo la mejor".

La mejor. Maldito.



Se despierta con la boca llena de algodón. Es lo suficientemente lista como para mantener cerrados sus ojos; como para ahogar cualquier deseo de gritar. A los pandilleros les gusta que grites. Les gusta mucho y harán cualquier cosa para hacerte gritar sin cesar.

Silenciosamente, Alt desencadena órdenes para poner al máximo sus sentidos. Le alivia encontrarse todavía vestida y relativamente ilesa. No son pandilleros típicos, pero no se queja. Su oído amplificado capta respiraciones en las inmediaciones y golpecitos de hielo y cristal; terminales de computador. Definitivamente, no son pandilleros. Alt se arriesga y abre los ojos, escupiendo la mordaza.

Un delgado hombre asiático la está vigilando. Pulcro traje a medida. Le ofrece el vaso de whisky escocés que tiene en una mano. "Bienvenida, señorita Cunningham", dice él con su boca sonriente y sus ojos helados. "Soy Toshiro". Señala hacia otro hombre; una pesada presencia que pasea por el bar. "Éste es Akira".

Alt se incorpora lenta y cautelosamente, con sus sentidos amplificados dándole indicaciones. El peso reconfortante de su pistola de plástico no está. Pero todavía tiene su brazo cibernético. "¿Puedo echar un trago de eso?", dice, señalando al vaso de la mano de Toshiro. "Por supuesto", dice él. Un gesto a Akira y el gorila va obedientemente a preparar un trago. Alt está sorprendido de la elegancia de las manos del tipo grande. Se mueve como un atleta. Se mueve como un asesino profesional. Akira lleva la bebida, y Alt ni siquiera piensa en intentarlo.

"Gracias". La bebida enfría la llama punzante de su cabeza.

"No hay de qué. Es lo menos que podemos hacer por un prometedor nuevo socio".

¡Bingo!, piensa ella. Ha sido secuestrada por ejecutivos cazatalentos. Bien. Genial. Puede controlarlo. Simplemente aprende las reglas, juega a su juego y trabaja. Después de una semana, será como fichar al entrar a trabajar en las oficinas del ITS. "Y ...", dice cautelosamente, "¿qué tipo de trabajo han pensado para su nueva ... hum ... empleada?".

Toshiro se inclina, dejando la bebida sobre el sofá. Dice sonriendo:, "Srta. Cunningham. Deseo que me cuente todo acerca del programa que usted llama ... *Asesino de Almas*".

La sangre de Alt se congela como un grito silenciado.



MATONES BÁSICOS

Son la clase de carnaza desechable que hay con frecuencia en la calle. Son justo lo que necesitan tus personajes para sangrar un poco y prepararse para desafíos más duros.

Características
INT 5 REF 10 FRI 5
MOV 6 TCO 9

Implantes cibernéticos
Un ciberóptico con Infrarrojos, Sistema de Puntería. Chips de Karate +3. Destripadores

Habilidades
Sentido del combate +5
Arma corta +5 Pelea +5
Conducir +7 Fusil +7
Cuerpo a cuerpo +7
Atletismo +5

Posesiones
Chaqueta blindada media. Casco ligero. Pistola pesada Sternmeyer tipo 35

REUNIÓN DE HUÉSPEDES

Johnny, Santiago, Thompson y Rogue. Están encaramados a 65 m. de altura en una oxidada salida de incendios. Desde este lugar estratégico sobre la cara de ladrillo ennegrecido del viejo Mark Luxor Hilton, pueden ver hasta 10 manzanas en cada dirección. Los ojos de Rogue están conmutados a infrarrojos, buscando AVs y aerogiros. Johnny vigila la calle de abajo. Thompson está escaneando las conversaciones de radio y Santiago está hablando. "Vamos a entrar", dice él. Han pasado 2 horas desde el tiroteo. "Muy bien", replica Rogue. "Pero lo hacemos tan pronto como sea posible". Santiago sonrie. "¿Tienes algún motivo?".

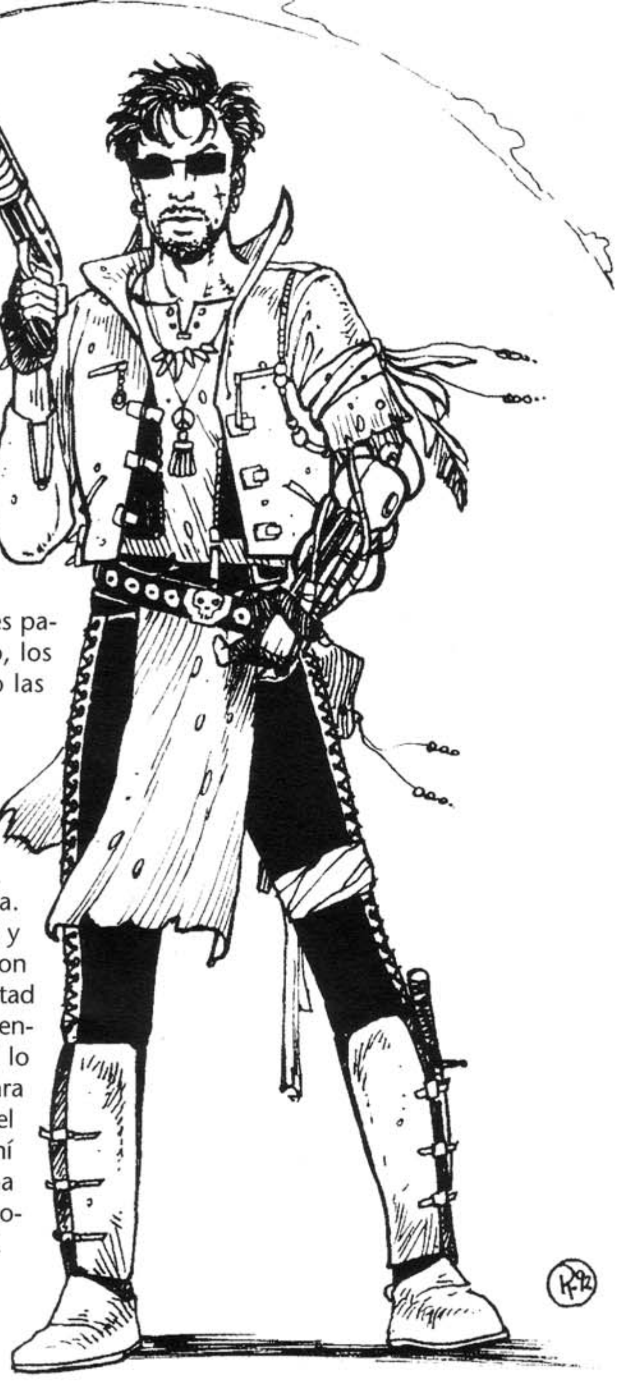
"Siempre me cabrea que me disparen", responde sonriendo. "Además, supongo que ahora estarán peinando la Calle, buscándonos. Esperarán que estemos intentando escabullirnos. Sacarán a los mejores para encontrarnos. Mientras tanto, los segundones estarán guardando las oficinas".

"¿Por qué crees que la retienen en el complejo de oficinas de Arasaka?", dice Johnny. La Mano está en modo de Espera, ejecutando una rutina de prueba. Los servos chasquean y zumban y los dedos plateados se mueven con espasmos y se flexionan por voluntad propia. Thompson habla: "Tiene sentido. El único ordenador central lo suficientemente grande como para ejecutar *Asesino de Almas* está en el edificio principal de Arasaka. O ahí o en Tokio. No somos un problema lo suficientemente importante como para que se la lleven a Japón".

"Gracias".

"Así que esto significa que tenemos que entrar en las oficinas principales de la compañía de seguridad más fanática y paranoica del universo", piensa Santiago. "Chico, eliges unos lugares estupendos para perder a tus mujeres".

"Bien", interrumpe Rogue. "Éste es el plan".



CONECTARSE CON LA MÚSICA

De cabeza en la Red, Alt teje magia.

La han metido en el ordenador central de Arasaka, dándole un habitación en la que viajar, cercada por los tres Netrunners de Arasaka que vigilan cada movimiento suyo. Su cuerpo yace, comatoso, en un diván, conectado por cables a un cibermódem. Desmonta subrutinas, hace crujir a los compiladores, acomodándose a la CPU. A partir de sus notas y su memoria, está recreando el *Asesino de Almas*, el comedor de mentes.

El *Asesino de Almas* es un programa residente, encadenado a una parte de la arquitectura del sistema. El desafío que le ha proprocionado Toshiro es el de darle movimiento, la capacidad de navegar en la Red por sí solo. Es un problema sutil; los datos de navegación y las subrutinas de decisión ocupan gran cantidad de memoria. Por eso los programas ambulantes son tan limitados en alcance. *Asesino de Almas* ya se come muchos megabytes, y hacerlo moverse libremente ocupa más memoria que la que puede manejar cualquier ordenador normal. El problema excita su profesionalismo a pesar de que la creación repugne a su humanidad.

ÚLTIMO PISO

OFICINAS
LAVABOS
ESCALERAS
OFICINAS
ASC.
OFICINA
SUITE DE SABURO
OFICINAS

OFICINA
BAR
CONSOLA
DIVÁN
ORDENADORES
SOFÁ

SUITE DE SABURO (DETALLE)

Dios, la conocen muy bien.

El *Asesino de Almas* original comenzó siendo una matriz que contenía personalidades artificiales. Había estudiado el concepto, elaborando los parámetros para crear una matriz de almacenamiento. Había quedado fascinada y aterrada al descubrir que la misma matriz podía contener entidades vivas; transferirlas desde el ordenador al cuerpo y viceversa. Era la inmortalidad.

ITS se lo había quitado para construir un asesino. Y no había sabido cómo pararlos.

Alt ahora considera sus opciones. Si no construye el monstruo para Arasaka, la torturarán o la matarán. Si construye su horror la mantendrían viva. Pero...

Pero una vez que esté terminado, ellos la meterán dentro.



PARTIDA DE CAZA

Un plan se mueve sobre elementos extraños.

Rogue deja su refugio en el motel a las 9. Se mueve rápido, viajando ligera, yendo de lugar en lugar. Aquí recoge 12 kg. y medio de explosivo plástico; allá, bombas luminosas, temporizadores y cables trampa. Recoge más explosivos, un ciberterminal de asalto y combate y un largo y voluminoso rifle negro de francotirador.

Johnny está en el teléfono, trabajándose los contactos. Llama a sus compañeros de grupo, esquivando cuidadosamente las escuchas telefónicas, los vigilantes y los fisgones. Fija la cita y el lugar en el que va a ser la actuación.

Thompson está en la Calle, trabajando du-



ALT

La nueva novia de Johnny. Alt tiene un pasado que él ni siquiera sospecha. Es una programadora de primera y un As en la Red. Ha diseñado un programa increíblemente mortal que puede succionar tu mente y comérsela. Pero Alt no es una heroína indefensa, como ya sabrá Toshiro muy a su pesar.

Características
INT 10 REF 7 FRI 9
MOV 6 TCO 6

Implantes cibernéticos
Conectores interface.
Ciberbrazo dorado con compartimento oculto.

Habilidades
Interface +10 Arma corta +2
Conducir +4 Atletismo +5
Advertir/Notar +8
Seducción +7

Posesiones
Chaqueta blindada ligera.
Monocuchillo. Pistola Federated Arms X-22



PISOS 16-20



PISOS 6-15



PISOS 1-5



VESTÍBULO

LOS PLANOS DE LA TORRE ARASAKA

Aquí tienes la disposición interna de la Torre Arasaka. Sitúa a tus jugadores en la puerta principal, a punto de entrar en el area de la sección de seguridad. Al comienzo del ataque, los guardias han sido arrollados por la enloquecida turba por el vestíbulo, y no atacarán a los jugadores durante 3 asaltos.

ro. Una llamada telefónica aquí, un aviso a los screamsheets allí. Un Arreglador acepta unos cuantos eurodólares y difunde la noticia. A las 10 de la mañana, la Calle sabe que va a haber fiesta. A menudo, todo el mundo lo sabe: el grupo es Samurai, la cita es al anochecer y el Smash es gratis.

A la una, la Calle sabe que la fiesta va a ser en el límite de la ciudad, en el Parque Industrial.

El recinto de 22 pisos de oficinas de Arasaka está frente al Parque Industrial.

La muchedumbre se reúne como algo hambriento y solitario.



EL APRENDIZ DE BRUJO

7.29 p.m.
La construcción de espirales retorcidas, una brillante columna de fuego blanco, lluvia de chispas de estrellas. Una cadena brillante de ADN, un derviche rotatorio adquiere forma en la realidad construida del interface, elevándose por encima suyo, surgiendo como el miedo en sí mismo. Deslumbrante, rezuma el aroma palpable del terror. Habla con voz cristalina, y por un momento Alt se queda sin aliento ante su perfecta belleza asesina. "Existo" canta triunfante a las frías estrellas.

"Soy tu controlador" replica Alt. "Obedecerás mis órdenes". Hay una leve duda en su voz.

"Como siempre", contesta, como si la duda nunca hubiera existido en el universo. "¿Cuáles son tus órdenes, ama?".

Alt deja salir una larga y cansada respiración. Tiene el Controlador, sus perros guardianes no cuentan. Ahora tiene una oportunidad. "Esto es lo que quiero que hagas". Comienza a hablar.



FIESTA SALVAJE

Seicho Harada es el segundo de a bordo en la seguridad para el complejo Arasaka en el Parque Industrial. Desde primera hora de la tarde, la gente se ha estado repartiendo por el cesped del gran parque situado enfrente de su puesto de guardia. Al principio, un goteo, despues un riachuelo, más tarde un torrente. No se lo explica. En Tokio no hacen este tipo de cosas. En Tokio la gente es coherente. Aquí las personas son animales. Piensa en llamar a la policía municipal, pero eso perjudicaría a Arasaka. ¿La mayor corporación de seguridad pidiendo ayuda? Que desprestigio. Pero ya hay 6.000 personas apretándose en frente suyo.

Johnny Silverhand se contonea sobre el escenario provisional, actuando como si fuera invulnerable, alentando a la multitud. Seicho lo quiere, lo quiere muerto. Pero para Arasaka, Silverhand es como si estuviera en la luna. Un simple disparo podría desencadenar un tumulto de increíbles proporciones. Seicho puede sentir crecer la tensión. Johnny también. Una hebra invisible los une como adversarios, ojo con ojo sobre un campo de batalla de cuerpos inconscientes.

Johnny sonríe. Por ahora, los tiene. La muchedumbre está paranoica. Esperan ser expulsados en cualquier momento. Él los ha estado animando durante la última hora con rock metálico y cromático, volviéndoles nerviosos e irritables, dispuestos a gritar, vociferar y patear algún culo. El primer tipo uniformado que interrumpa su fiesta va a meterse en problemas.

Got the chrome in the bloodstream
Got a metal soul,
I'm out looking for action,
Guess I'm on a roll

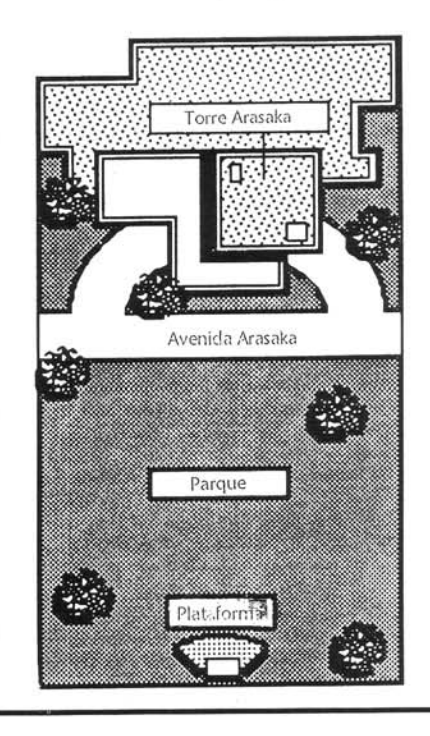
Es como conducir en la autopista a 300 km/h. La multitud crece y respira cuando se acaba la primera estrofa, adquiriendo la cohesión de un ser vivo. El bajo sostiene el ritmo y los dos se meten en la parte siguiente de la canción, arrastrando a la multitud con ellos.

Got the old mega violence,
When I boost, it's for real,
The capacitors roarin' inside my brain
You know just how I feel

Cold chrome, molten lead
Can't be hurt cuz I'm already dead
Ain't no times as real as realtime
I'm chipping in
Chipping in.

TORRE ARASAKA

Aquí está la historia. El grupo que Johnny lidera es de 100 personas. Hay 20 guardas delante del parque. Cada turno, tira 1D6 por Arasaka y resta esa cantidad de los guardias. Entonces, tira 1D10 por la multitud y quita ese número de personas. Cuando los guardias sean sólo 4, abandonarán y huirán. Mientras tanto, tu y tu grupo deberíais utilizar el gentío como cubierta para entrar en el edificio. Buena suerte, colega.



Los ojos de Johnny observan el perímetro del parque. En un extremo puede ver a Santiago situado en la azotea opuesta al complejo de Arasaka. Entre la multitud, Thompson y Rogue están tranquilos, listos para intervenir. Todo lo que tiene que hacer es darles la oportunidad, la diversión.

Todo lo que ha de hacer es volverse y mandar a 6.000 personas hacia un muro de armas.

Chipping in (got my head to the wall)
Chipping in (can ya hear me call)
Chipping in (I'm the man of steel)
Chipping in (Is that how ya feel?)
Well, comon!

El instante se congela, manteniéndose en el aire como muerto. Poniendo su maltrecha guitarra Telecaster en "remoto", Johnny salta del escenario, abriéndose camino a través de la multitud. Su voz se mantiene firme a través del micrófono; poderosa, suplicante, seductora, y la muchedumbre se gira con él, se mueve en oleadas alrededor suyo, se lo traga. Es mantener el equilibrio en el filo del cuchillo, 6.000 personas balanceándose en el filo, cantando. En el perímetro del parque, la policía de Arasaka permanece en guardia nerviosa, con sus ojos clavados en la muchedumbre. Silverhand empieza a avanzar hacia ellos y su decisión les sorprende. 20 guardias enfrentándose a un muro de humanidad, centrados alrededor de un hombre cuya voz les retiene, les ata. Surge un fusil de asalto, y el gentío, como un perro fiero, se da cuenta del pequeño ejército que está enfrente. La escena está establecida; los guardias distraídos y en la azotea, Santiago apunta...

Es como conducir en la autopista a 300 km/h. La multitud crece y respira cuando se acaba la primera estrofa, adquiriendo la cohesión de un ser vivo.

Entonces todo se estropea. Uno de los guardias anónimos pierde los nervios. El sonido de disparos en staccato rasga el aire. Pero Johnny ya se ha ido, desvanecido en un gentío que aúlla como algo herido, agitándose, golpeando como olas contra cuerpos blindados, puertas de vestíbulos, vehículos amontonados, armas. Gritos. Disparos. La imagen estroboscópica de la multitud destrozando con dientes de vampiro y garras destripadoras a un guardia. Suena un rifle de francotirador por encima del tumulto, cuando Santiago apunta metódicamente a los guardias y los elimina con su Walter WA-2000. Las puertas del vestíbulo explotan hacia el interior cuando 6.000 cuerpos las golpean.

Rogue ya está dentro. Entró cuando Santiago se cargó a la pareja de guardias de las puertas principales. Está en el suelo y rodando, lanza una bomba deslumbrante sobre la sección de seguridad para freír los equipos ópticos del equipo de monitores, seguida un segundo despues por una granada de fragmentación. La ensordecedora explosión pasa desapercibida ante el rugiente tifón de la multitud. Thompson está detrás suyo, con la cámara lista y la FN-FAL barriendo cualquier cosa que se ponga en su camino. Ambos llevan chaquetas blindadas con los colores de la pandilla Vistas de Hierro, un conocido grupo de intervención de Arasaka.

MATONES AVANZADOS

Éstos son la primera línea de defensa de Arasaka; los guardias que cuidan el interior de la Torre. Utiliza el mismo número de adversarios que de jugadores. En el comienzo del ataque a la Torre, los tipos de Arasaka están en el vestíbulo. Recuerda: si la cosa es demasiado difícil para tres jugadores, utiliza a Rogue y Santiago para echarles un cable.

Características
INT 5 REF 11 FRI 5
MOV 6 TCO 10

Implantes cibernéticos
Un ciberóptico con Infrarrojos, Sistema de Puntería. Chips de Karate +3. Destripadores

Habilidades
Sentido del combate +7
Arma corta, +7, Pelea +5
Conducir +7, Subfusil +5
Cuerpo a cuerpo +5,
Atletismo +6

Posesiones
Chaqueta blindada media. Casco ligero. Pistola pesada Sternmeyer tipo 35 o Subfusil Minami 10.

AKIRA: SUPERGORILA DEL INFIERNO

Hmm. Sería escalofriante que Alt fallara en su jugada y Akira estuviera de pie y alerta cuando los jugadores entrasen en la oficina de Toshiro. Seguro que sí. Todos deberían tener una oportunidad para luchar con la Mole Infernal.

Características
INT 2 REF 12 FRI 3
MOV 8 TCO 12

Implantes cibernéticos
Un ciberóptico con Infrarrojos, Sistema de Puntería. Placas corporales blindadas.

Habilidades
Sentido del combate +9
Arma corta +10, Karate +9
Subfusil +8, Atletismo +9
Cuerpo a cuerpo +3

Posesiones
Chaqueta blindada media. Subfusil Minami 10. Mal Genio.

SISTEMA LÁSER DE DEFENSA

Alimentado por la corriente del edificio, el láser puede alcanzar cualquier punto de la habitación causando 5D6 de daño. Acierta con una tirada de 7 o más en 1D10.

Hay cuatro lasers, uno en cada esquina, y cada uno tiene 10 PDE.

Rogue se desliza por la esquina hacia los ascensores, un instante por delante del gentío. Rápidamente, abre cada ascensor, pinta con spray las lentes de las cámaras, pulsa un piso de destino y se pone a cubierto. En el último ascensor pone una carga explosiva en el techo, conectando a un microtransmisor. A éste lo manda al piso 22: las habitaciones de los ejecutivos. Entonces la desbocada muchedumbre entra, lo arrastra el oleaje.

Está en el suelo y rodando, lanza una bomba deslumbrante sobre la sección de seguridad para freír los equipos ópticos del equipo de monitores, seguida un segundo despues por una granada de fragmentación.

Thompson lo espera en el hueco de la escalera. Momentos despues, aparece Johnny vistiendo una chaqueta de Arasaka que quitó a un guardia. En la etiqueta se lee "Harada".

OPCIONES

Akira se gira desde el tablero de seguridad. "Ha empezado", anunció. "¿Instrucciones, Toshiro-sama?". Toshiro recapacita. Levantar un ejército de fans contra él había sido una jugada maestra de Silverhand. Toshiro está en jaque mate. Arasaka no puede disparar impunemente a la multitud. Pero todavía tiene opciones. Se vuelve hacia Akira. "Envía varios equipos a los ascensores. Vigila la parte de arriba y abajo de los huecos de las escaleras y mata a cualquiera que esté en las cabinas de los ascensores". Mira a la forma durmiente de Alt. "Tenemos el programa", dice. "Si no hay cuerpo, no hay prueba".

Aparentemente incosciente, la conectada Alt se permite una breve sonrisa. Si él supiera.

• • •

Los ascensores se abren en los pisos 5, 10 y 18. Los equipos de combate de la 10 y la 18 lanzan una lluvia de plomo a través de las puertas. Los ascensores están vacíos. El equipo de la 5 está advertido, y abre las puertas con más cautela. Vacío. "Es un truco", grita el líder del equipo. "Hacia la escalera".

En el sexto piso, Johnny y Thompson alcanzan jadeantes el rellano de las escaleras, abren las puertas de incendios y vigilan la sala. Pueden escuchar cómo se abren las puertas cuando se encuentran los equipos de combate. Ellos se dirigen rápidamente hacia los ascensores. Curioseando en las puertas abiertas, pueden ver el techo del ascensor en el piso 5. Descienden hasta allí. Thompson puentea el motor y empiezan a ascender.

Rogue puede oír pies corriendo detrás suyo. Se para desde su lugar estratégico en el piso 7 y dispara una rápida ráfaga hacia las escaleras. ¿Cuanto tiempo?, piensa. Tiene en cuenta la respiración y los pesados pasos, pone 6 segundos en el temporizador, y rueda a través de la puerta de incendios del séptimo piso. Está en medio de la habitación cuando estalla la primera de las cargas, derrumbando la escalera y enterrando a los equipos perseguidores. Abre las puertas del ascensor con la culata de su arma y se lanza dentro.

• • •

"Sujétala", dice Toshiro. Confusamente, a través del interface, Alt puede sentir las manos de Akira apretándola contra el asiento. Ella lucha cuando los técnicos le quitan sus clavijas protectoras y sujetan sus muñecas. "¿Puede ejecutarse el programa?", inquiere Toshiro. Sus técnicos asienten. Indefensa en el asidero del interface, Alt solo puede sentir a Toshiro conectándose al ciberterminal, dando la orden de EJECUTAR. Entonces, la mente de Alt se desgarra.

• • •

El ascensor se eleva rápidamente; produciendo un eco en el túnel. Pueden escuchar explosiones; el sonido de pies corriendo, el martilleo de fuego de subfusil. Dejan atrás los los ascensores chamuscados en los pisos 10 y 18. En el vigésimo piso, el ascensor comienza a frenar. Pueden ver, por encima de ellos, el fondo del ascensor expreso en el piso 22.

Está en medio de la habitación cuando estalla la primera de las cargas, derrumbando la escalera y enterrando a los equipos perseguidores.

"Cubríos", grita Rogue. Aprieta el botón del transmisor de su collar y el mundo revienta.

CIELO ANGELICAL

Alt flota desnuda en el mar de estrellas. Alrededor suyo se arremolina la matriz del Asesino de Almas, elevándose en el espacio inconmensurable. Alt lo alcanza con su mentalidad superior, creando y formando. Una breve llamarada de pensamiento y el *Asesino de Almas* sorbe las mentes de sus tres técnicos guardianes, dejando sus cuerpos en el suelo.

De la mente del técnico jefe saca los códigos de acceso de los niveles interiores del ordenador central. Desmonta las memorias de datos, grabándolos en sus archivos escondidos de la Red. Se desvanecen 20 millones de eurodolares de Contabilidad, para reaparecer en una subcuenta bajo su nombre. Toma la rúbrica de Toshiro desde el archivo de su cuenta corriente y firma su nombre con aire triunfal.

Utilizando los códigos de acceso, activa el monitor de la habitación. Puede ver a los tres técnicos desplomados sobre sus sillas y su propio cuerpo inconsciente tendido lánguidamente sobre la consola central. Akira se mueve hacia ella. Alt acciona los lasers de la habitación y le parte por la mitad; su cuerpo golpea el suelo con un ruido sordo.

Los ojos de Toshiro se abren por la impresión, y se da cuenta de lo que ha pasado. "Felicitaciones, Srta. Cunningham", dice con formalidad fingida. "Parece que ha encontrado un camino para escapar de su fallecimiento".

"Bastardo zaibatsu", dice a través del interface, sonando como una diminuta voz en su oreja. "Te vas a sentar aquí con las manos sobre la mesa, donde pueda verlas. Si te mueves, eres carne de láser". Alt sitúa el sistema defensivo sobre él, programándolo para que dispare ante el más leve cambio de posición. Entonces se vuelve hacia el entramado del *Asesino de Almas,* reuniendo su poder a su alrededor, conjuntándose para transferirse de nuevo a su cuerpo.

La habitación se tambalea; se sacude cuando 2,5 kg. de explosivo plástico estallan a través del techo del ascensor, creando una bola de fuego instantánea. Los lasers enloquecen, desencadenando un laberinto de color rubí en todas direcciones. Toshiro se tira al suelo, derribando el ciberterminal y rompiendo las conexiones de Alt. Ella se debate salvajemente con el Entramado. Demasiado poco, demasiado tarde.

En la habitación irrumpen tres figuras con sus armas inteligentes, dejando una barrera de fuego a través del torbellino. Con los infrarrojos suprimidos y la visión mejorada encendida, Johnny ve a la figura de Alt todavía tendida sobre el diván. Se inclina sobre ella, cogiéndola entre sus brazos, temblando. En la habitación, Rogue aparta la mirada.

"Bueno, bueno, bueno", dice Thompson, atravesando la destrozada habitación hasta el jefe ejecutivo. "¿Qué tenemos aquí? Parece secuestro y quizá asesinato. Te van a encarcelar durante una larga temporada, Toshiro-chan". Sus ciberópticos verdes pestañearon brillantes mientras trasmite en vivo y en directo a su red de noticias; su cabeza gira de derecha a izquierda con naturalidad practicada mientras subvocaliza la introducción de su historia; la historia que utilizará para derribar a Arasaka en Night City.

Johnny observa durante un largo rato al cuerpo casi sin vida de Alt. Tiene el pulso débil. Pero Alt, ... Alt se ha ido; perdida en la máquina; atrapada detrás del cristal. Perdida para siempre. Se ha ido.

Se separa del diván. "Corta la transmisión", dice a Thompson. El ciberóptico verde se oscurece. Los propios ojos de Silverhand son inexpresivas esferas blancas. La mano se convulsiona de furia a su lado, agarrándose la H&K en su pistolera de la cadera. Los dedos de metal agarran la culata, repiqueteando en la empuñadura metalizada.

Ya no le importa nada. Está muerto por dentro. Al infierno con ello.

Silverhand levanta el gran arma negra. Un punto rojo se centra en la frente de Toshiro. "Bang" dice Johnny. La Mano se convulsiona.

"Bang", dice el arma.

Silverhand se vuelve para recoger en sus brazos el cuerpo todavía caliente. Detrás del muro de monitores, una Alt incorpórea grita.

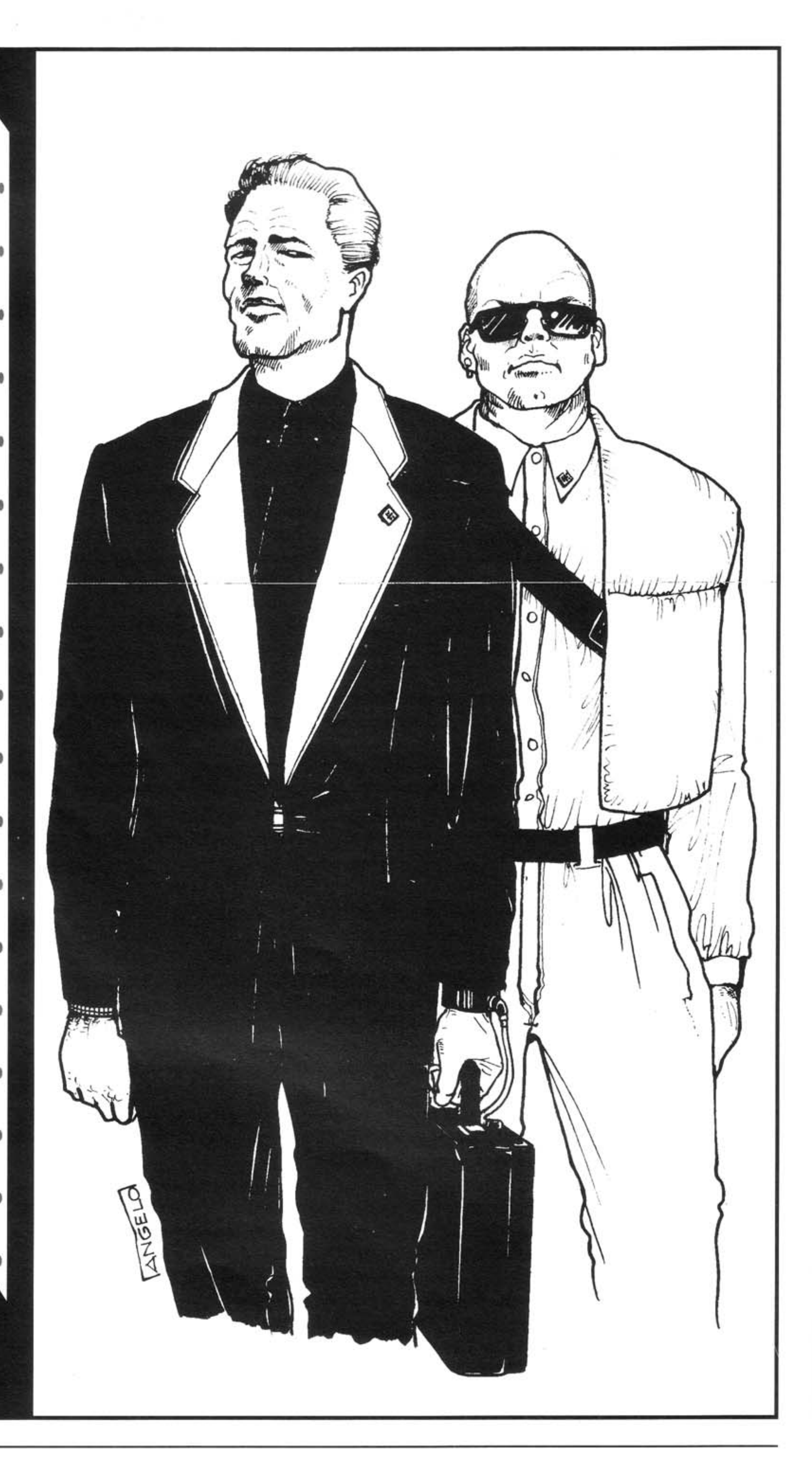
Pero Johnny no puede oírla mientras se va.

"Claro que trabajo para las Corporaciones. ¿Piensas que estoy loco? Mira, tienes que ser realista. Evalúa tus opciones. En la Calle solo hay trabajos malos, la mayoría de los buenos trabajos son de dirección; tú diriges a un grupo de IAs y robots. Para conseguir ese tipo de trabajos en estos días, necesitas como mínimo un MBA."

"Así que, una vez que llevas 6 o 7 años, quieres maximizar la inversión. Y la Corporación lo hace posible. Cuidados sanitarios cuando los demás están retorciéndose en las esquinas porque los doctores cuestan 200 ed. por hora. Alojamiento costeado por la compañía, porque el hogar medio de dos habitaciones cuesta 500.000 ed. Complementos como una oficina, una secretaria y un guardaespaldas."

"Claro que soy un Hombre de la Corporación. Sólo un idiota no lo sería"

—Dave Whindam



CAPÍTULO

14

CORPORACIONES 2020

Vida Corporativa

Son los Grandes Negocios Habituales en el siglo XXI

Las corporaciones modernas del 2020 son muy similares a las de finales del siglo XX, sólo que más grandes y mucho más autónomas. Casi son como naciones, con sus propias leyes, ciudades, fábricas y ejércitos. La mayoría de las corporaciones del 2020 son multinacionales, esto es, tienen sucursales y explotaciones por todo el mundo. Estas sucursales pueden ser tan pequeñas como unas instalaciones de investigación o una oficina de ventas, o tan grandes como unas industrias manufactureras importantes o un centro de seguridad.

Hay dos clases de compañías: públicas y privadas. Una corporación pública puede vender acciones al público. Las acciones están a la venta en cualquier oficina de la Bolsa Mundial de Valores, y cualquiera con suficiente dinero puede comprarlas. Las corporaciones privadas son como negocios de familia. Todas las acciones (y por tanto todo el poder) está concentrado en las manos de unos pocos, generalmente socios, parientes o un individuo extremadamente poderoso (Howard Hughes sería un buen ejemplo).

La mayoria de las corporaciones son fabricantes. Producen algún tipo de artículo para vender en el mercado abierto. Petróleo, acero, coches, aeronaves, armas, ordenadores, equipos cibernéticos, biotecnologías; éstas son sólo unas pocas de los millones de explotaciones corporativas. Muchas corporaciones tienen varios productos en el mercado. Pueden controlar plantas químicas en Europa, fábricas de computadores en Japón y explotaciones siderúrgicas en EE.UU.

Medios de Comunicación

Las corporaciones dedicadas a los medios de comunicación merecen especial atención. Estos grandes conglomerados surgieron de una tendencia de finales de los 80, cuando ciertas firmas compraron emisoras de televisión, productoras filmográficas, compañías de discos, emisoras de radio y editoriales de libros, revistas e incluso cómics, centralizando con efectividad los medios bajo el control de muy poca gente.

El entretenimiento se ha convertido en genérico y anodino. El material impreso es monótono, ya que cientos de revistas son editadas por la misma compañía. Las opiniones contrarias y las producciones independientes son enterradas bajo una avalancha de propaganda publicitaria o, aún peor, coartadas o destruidas por las salvajes prácticas competitivas de las megacorporaciones. El efecto sobre las noticias y la información es todavía peor. Los candidatos políticos se han dado cuenta de que los contactos apropiados con el ejecutivo adecuado pueden hacer ganar eleciones. De hecho, las corporaciones de medios de comunicación casi seleccionan, empaquetan y venden a sus propios candidatos. Aunque ningún gobierno importante esté aún controlado por una corporación de este tipo, la mayoría de los socioanalistas sospechan que es cuestión de tiempo.

Agricorporaciones

La Era de la Granja Familiar terminó en los 90. Los EE.UU. siempre habían sido el primer productor mundial de alimentos. Debido a la creciente necesidad de grano y a cosechas masivas para crear combusti-

"La mayoría de las personas que no saben nada piensan que ser un Ejecutivo es una traición; lamerías los zapatos de Ulf Grunwald para conseguir un escritorio seguro y un terminal de ordenador. Pero puedes hacer algo bueno en el circo corporativo, porque trabajar para una corporación te da mucho poder"

"No todos los Ejecutivos son tipos malos. Mira a mi grupo. El año pasado compramos 10.000 hectáreas de selva amazónica y la dejamos como reserva natural. Algunos dicen que lo hicimos por motivos interesados; hicimos animales biotecnológicos y al comprar ese entorno, pusimos un poco más de Naturaleza en nuestros bolsillos."

"Pero yo lo veo de otra manera. Esos son 10.000 hectáreas que no se talarán para hacer muebles. Es una docena de especies en peligro que existirán en algun sitio además de en un banco de genes."

–Lyle Harrison. Biólogo. Biosystems LTD.

bles alcohólicos y plásticos orgánicos, los negocios agrícolas se han convertido en una de las fuerzas más poderosas en los EE.UU. después de la crisis.

Las corporaciones agrícolas ahora controlan (directa o indirectamente) cerca del 65% de todas las tierras de labranza en los EE.UU., alimentando aproximadamente a la tercera parte de la población mundial y abasteciendo de combustible y plásticos orgánicos a las dos terceras partes. Cuando el mundo tecnológico sufrió una accidentada conversión al pasar de sus menguantes reservas petrolíferas a las formas avanzadas de metanol, etanol y metaalcohol, muchos de los principales productores de petróleo compraron tierras cultivables y cambiaron sus refinerías para producir combustibles orgánicos. Por esto, una lista de las agricorporaciones más importantes parece el Quién es Quién de las corporaciones energéticas.

Reparto de Poder Corporativo

La corporación moderna suele estar organizada en una inmensa jerarquía, con un Presidente del Consejo de Directores en lo alto y una enorme masa de trabajadores al final. En medio, uno se encuentra en el reino del ejecutivo, un luchador buscador de objetivos de clase media, con la única meta de acaparar tanto poder y privilegios como sea posible. El ejecutivo medio comienza como ejecutivo junior, dirigiendo un proyecto en particular o a un grupo de personas. En el siguiente nivel, te conviertes en un Supervisor, que controla un departamento o área de produción específica. Las luchas más importantes comienzan a partir de aquí. Solo los Supervisores extremadamente sobresalientes son ascendidos al puesto de Vicepresidente Auxiliar, donde controlan fábricas enteras u otras explotaciones. Estos son, a su vez, ascendidos a Vicepresidentes, que controlan divisiones enteras de la compañía. Cerca de la cima está el Vicepresidente Ejecutivo, que es el que de hecho dirige la corporación. Su jefe es el Presidente, que responde sólo ante el Consejo de Directores (los accionistas principales) y al Presidente del Consejo.

Teóricamente los ascensos en la corporación se basan en los méritos. En realidad, en el mundo corporativo abunda el nepotismo, los chanchullos, los lameculos, los fraudes, las mentiras y los robos de méritos. La extorsión, el chantaje y las conspiraciones son comunes.

Uno de los factores más preocupantes en esta red corporativa de reparto de poder es el papel del crimen organizado. Las familias más importantes de la Mafia y otros grupos criminales se dieron cuenta en los años 90 de que las nuevas corporaciones representaban un nuevo campo de oportunidades sin precedentes y empezaron a ofrecer sus servicios como guardaespaldas, pistoleros y demás. Esta pauta se había establecido previamente entre los zaibatsu (familias corporativas) japoneses, que contrataban habitualmente ninjas (asesinos) y yakuzas (gangsters) para realizar sus operaciones encubiertas. En algunos casos, los secuaces permanecían fieles (al menos a la gente que les pagaba más). En otros casos más desafortunados, los pistoleros habían tomado el control directo de las corporaciones, lo que condujo a una nueva era de disputas entre corporaciones ni siquiera estorbada por un simulacro de legalidad.

Contratos de Empleo

En el salvaje mundo de los Grandes Negocios, no es extraño para un ejecutivo saltar de firma en firma, buscando un gran éxito. Para prevenir esto, la mayoría de las corporaciones piden a sus empleados que firmen Contratos de Empleo, especificando cuánto tiempo deben trabajar para la firma. Los contratos pueden ser de un año para un ejecutivo de bajo nivel, o incluso de por vida, para un investigador clave o un presidente.

Los castigos por romper contratos de empleo son extremadamente severos, que van desde restricciones salariales a pleitos y pérdidas de licencias (en el caso de abogados o médicos). También se sabe que las corporaciones utilizan software de sabotaje y trampas mortales para asegurarse la lealtad de su personal. El chantaje es habitual. Se cuenta con el asesinato y el secuestro.

Esto hace de la caza de talentos (contratar el equipo de otra compañía) un juego mortal del gato y el ratón. La mayoría de las corporaciones tienen sus propios "equipos de extracción" de Mercenarios que, como la KGB o la CIA, organizan "deserciones" de personal clave de un lado a otro. La caza de talentos puede ser letal, ya que la mayoría de las corporaciones utilizarán cualquier medio a su alcance para detener a un equipo de extracción rival.

Corporaciones y Gobiernos

Desde la Crisis del 96, los gobiernos del mundo se han encontrado con la incómoda posición de tener que permitir a las corporaciones multinacionales más de lo que les gustaría. La multinacional moderna suele llegar a un acuerdo con el gobierno local reglamentando mínimamente los salarios y sobornando a la gente de control de contaminación y seguridad del producto. Algunas veces este acuerdo puede ser tan simple como un soborno en el lugar apropiado, o el apoyo militar al dictador local. En los EE.UU. más sofisticados, las corporaciones van con cuidado, quitándose de en medio para esconder sus operaciones ilegales y sometiéndose en sus operaciones más visibles. A nivel local, esto frecuentemente consiste en intercambiar poder, dinero e influencias con los líderes apropiados; un juez o un jefe de policía aquí, un senador o congresista allí.

Una excepción importante al dominio corporativo es la Unión Soviética. A pesar de su interés en adquirir tecnologías occidentales, los soviéticos han evitado que la mayoría de las corporaciones se establezcan políticamente dentro de su ámbito.

La mayoría de las oficinas corporativas tienen un status equivalente a una embajada nacional, con empleados que llevan pasaportes internacionales y tarjetas de identificación emitidas por las corporaciones (mucho mejores que las que puede producir casi cualquier gobierno). Desde el desafortunado *Asunto Yasubisu* de 1997 (en el cual guardias de la corporación Arasaka

mataron a 24 policías franceses que intentaban asaltar las oficinas de París para detener a un ejecutivo acusado de violación), la mayoría de sucursales corporativas mantienen la política de enviar a los empleados convictos a la oficina central de la compañía. Allí, los negociadores de la compañia acordarán extraditar al delincuente a la nación donde tuvo lugar el delito.

Bolsa Mundial de Valores

La corporación moderna se basa en sus acciones. Las acciones son esencialmente una porción de los fondos de la compañía, que pueden negociarse y venderse como las tareas de propiedad del Monopoly. Las corporaciones venden acciones a personas externas para conseguir fondos, que pueden utilizar para financiar sus actividades. Como accionista, especulas con que las acciones que posees (que son un porcentaje del valor de la compañía) aumentarán de valor cuando los fondos de la compañía suban su valor. Por ejemplo, si en 1975 CyberComputer valía 100$ y tu poseías el 20% de la compañía, tus acciones valdrían 20$. Ocho años después, cuando Cyber valga dos millones de dólares, ese mismo 20% ¡vale ahora 400.000$! Por otro lado, si Cyber-Computer quiebra, esas acciones no valen nada.

Cuantas más acciones tengas, más control tendrás sobre los fondos y actividades de la corporación. La causa de esto es que cada parte que poseas es igual a un voto que influye en lo que se hace en la compañía. Como regla general, si posees más del 50% de las acciones de la compañía, tienes el voto mayoritario. Este voto puede ser usado para elegir o despedir a los líderes de la corporación, controlar las decisiones e incluso forzar la fusión con otra compañía.

La forma básica de la posesión de acciones corporativas difiere poco de las primeras bolsas de valores del siglo XX (lugares donde la gente va a comprar, vender o negociar en las acciones de las compañías). Lo que ha cambiado es la escala de las operaciones. Las bolsas de valores de Londres, Tokio, Nueva York y otras ciudades se fusionaron a finales de los 90 en una gigantesca Bolsa Mundial de Valores. Se estableció una moneda de intercambio general (conocida como Eurodólar) y se impuso un sistema comercial sobre las distintas bolsas mundiales.

Aunque hay agencias de bolsa por todo el mundo, las principales oficinas de bolsa están en Londres, París, Zurich, Tokio, Nueva York, El Cairo, Roma y San Francisco. Sin embargo, con la creación de la Red (la extensa red de comunicaciones que envuelve el planeta), la capacidad de comprar, vender y negociar en acciones se ha extendido a casi todo el mundo. Los inversores ahora pueden utilizar sus redes telefónicas para contactar con sus agentes a cualquier hora y desde cualquier lugar. Incluso desde las junglas más remotas. El negocio de hacer millones en el Mercado nunca había sido tan universal. Nunca el Mercado había estado equilibrado sobre el filo de una hoja de afeitar entre la riqueza más increíble y el desastre económico mundial.

Espionaje y Actividades Secretas

En el siglo XXI, casi cualquier corporación emplea al menos una fuerza de operativos secretos altamente cualificados, especializados en espionaje, contraespionaje, sabotaje y contraterrorismo. En casos extremos, no son raras medidas como el asesinato y el terrorismo, ya sea contra otras corporaciones o dentro de la estructura corporativa.

No es un fenómeno completamente nuevo. Durante muchos años, los poderosos complejos industriales japoneses, o zaibatsus, eran conocidos por emplear secretamente clanes ninja en muchas de sus operaciones encubiertas. Estos contactos se remontan al pasado distante, cuando muchos de esos clanes servían a los ancestros feudales de lo señores de los zaibatsu. Las operaciones encubiertas que necesitan músculos y poca sutileza solían delegarse en varios grupos mafiosos japoneses, varios de los cuales tenían intereses completos o parciales en las mismas corporaciones. Cuando la corporaciones occidentales empezaron a adoptar varios métodos de dirección y producción, fue un paso sencillo para estas compañías adoptar o crear sus propias fuerzas "ninjas". Esta referencia histórica puede ser el motivo de que los asesinos y los espias a sueldo corporativos sean conocidos en la calle con términos como ninja, samurai, ronin y yakuza.

Un grupo corporativo de operaciones secretas suele componerse de especialistas en armas, técnicos en computadoras y varios pistoleros a sueldo. Casi todas estas fuerzas encubiertas están cibermejoradas con la mejor tecnología disponible. Los grupos de acción encubierta buscan en los barrios bajos y los suburbios reclutar a jóvenes criminales, prometiéndoles sueldos altos, los mejores implantes y una vida de glamour y aventura.

Guerras Corporativas

Aunque la mayoría de los aspectos de la competición entre corporaciones permanecen en el nivel económico, hay casos en los que se traslada a la arena de la guerra real. No son guerras declaradas per se, pero tienen todos los aspectos de las guerras reales, con misiles, vehículos blindados, reactores y tropas cibernéticas de a pie.

Por su propia naturaleza, una guerra corporativa debe ser secreta (muy pocos países permitirían que dos compañías se destrozaran en su territorio). Antes, la mayoría de las corporaciones contrataban grupos terroristas para que atacaran objetivos enemigos. Estos grupos se volvieron poco fiables y las compañías comenzaron a crear fuerzas de combate camuflado para asemejarse a un grupo terrorista. Muchos grupos terroristas como los infames Ejercito de la Bandera Roja o los Nuevos Hijos Arios son fuerzas de asalto corporativas totalmente equipadas, cuyos ataques aparentemente aleatorios sobre edificios y fortalezas rivales son acciones de guerra secreta.

Una guerra corporativa nunca dura más de lo necesario. Si la actividad combativa llega a ser evidente, hay enormes posibilidades de intervención gubernamental. Aunque ningún ejército corporativo es lo suficientemente poderoso para desafiar directamente a un gobierno importante, hay informes de naciones más pequeñas que han capitulado ante el poder de estos ejércitos.

La Ciudad Corporativa

En los 60 y los 70, el malestar y los conflictos sociales desgarraron las principales ciudades de América, dejando como consecuencia edificios incendiados, fábricas desiertas y negocios arruinados. La mayoría de las corporaciones importantes trasladaron sus explotaciones a polígonos comerciales y galerías suburbanas.

Pero cuando los precios de la propiedad inmobiliaria empezaron a subir y los suburbios se superpoblaron, las compañías principales empezaron a reconsiderar sus estrategias. A mediados de los 80, las corporaciones cooperaron con los ayuntamientos para rehabilitar los centros de las ciudades. Las corporaciones proporcionaban el dinero para edificios nuevos, galerías comerciales y zonas de comunidades modelo, mientras el gobierno ofrecía incentivos en los impuestos, terrenos baratos y protección policial. En 1989 muchos "centros de ciudad" en los EE.UU. (por ejemplo Nueva York, San Francisco, Baltimore y Boston) habían experimentado este proceso de "aburguesamiento".

El costo humano de esta reestructuración consistió en el desplazamiento de los "indeseables" de los barrios bajos. Los pobres, traficantes de droga, chulos, pandilleros y demás gente de la calle fueron expulsados del centro de la ciudad, creando una región limitada a un lado por los prósperos suburbios y al otro por el reluciente centro de la ciudad. Este efecto "donut" tuvo otro efecto complementario sobre la comunidad. Al empujar a los habitantes de los barrios bajos entre estas dos áreas, las tasas de crimen en esta región central comenzaron a dispararse. Las bandas callejeras se lanzaban habitualmente en la zona situada entre los barrios de la clase media y la zona centro de ciudad modelo para atacar a nuevas víctimas.

A mediados de los 80, las corporaciones solían contratar patrullas de guardias para apoyar a las sobrecargadas fuerzas policiales municipales. Esta policía corporativa estaba bien pagada y tenía acceso al mejor equipamiento disponible. Cuando los servicios policiales empezaron a desplomarse en los EE.UU., muchas ciudades tuvieron que contratar fuerzas corporativas, haciendo que desempeñaran la labor de defensores municipales de la ley.



Las corporaciones tenían la misma tarea. Despiadadamente, equipaban a sus unidades con los mejores blindajes y armas. Cuando se efectuaba una detención, hacían el mejor uso de su considerable talento legal y de sus influencias para asegurarse los castigos más severos. Cuando no era posible un arresto, recurrían a los policías más duros. Pandillas enteras quedaban diezmadas en una sola noche con equipos de armas pesadas y vehículos blindados. Los cuerpos terminaban generalmente en una fosa, y el personal legal acordaba tapar silenciosamente el incidente.

En el siglo XXI, las corporaciones normalmente controlan el centro de la ciudad y una gran porción de las urbanizaciones exteriores. Para facilitar sus viajes de cercanías, muchas de las megacorporaciones han instalado ferrocarriles ligeros en el subsuelo de la ciudad y los barrios exteriores, bien protegidos. Patrullados por guardias corporativos, vigilados por cámaras y los sensores más sofisticados, estos ferrocarriles siempre están limpios, tranquilos y sin delincuencia.

Barrios Corporativos

En 1990, una casa de dos habitaciones costaba 200.000$; más de lo que muchas familias podían gastar. Como las corporaciones luchaban por los empleados cualificados, se dieron cuenta de que un hogar a buen precio podía fácilmente ser uno de los complementos que ofrecer a un futuro trabajador. Pronto, en los EE.UU. y en el extranjero, las corporaciones empezaron a construir o comprar zonas urbanizadas, que eran ofrecidas a los miembros de la compañía con precios drásticamente reducidos.

En 1995 se alcanzó una etapa posterior de desarrollo, cuando el Tribunal Supremo falló, en la histórica sentencia Tennicorp contra Davis, que, si bien una corporación no podía restringir la venta de alojamiento por la raza, credo o color, tenía el derecho de ofrecer alojamiento a sus empleados con preferencia. Como resultado, muchas zonas de barrios corporativos están habitualmente ocupadas por ejecutivos de clase media-alta con sus familias. Aunque se componen de una enorme variedad de razas, religiones y nacionalidades, todas las comunidades corporativas comparten un origen común: la Compañía.



Análisis Corporativos

El siguiente informe contiene información esencial y analisis detallados de alguna de las corporaciones más importantes y poderosas del siglo XXI. Estos informes están pensados para que sean usados por el Árbitro como guía, no como parámetros inflexibles.

La Oficina Central es la situación del consejo de directores de la firma y habitualmente, pero no siempre, el edificio ejecutivo más importante que tiene la corporación. Las sucursales son otras instalaciones manufactureras o ejecutivas poseídas por la Compañía. Las sucursales de la lista son las más importantes. Una corporación también puede tener oficinas más pequeñas en todo el mundo.

El Capital es el número total de acciones existentes para esa corporación. En cada informe se da el nombre y la residencia del accionista mayoritario de la compañía. Cualquier persona u organización (como el consejo de administración) que posea más del 50% del total de las acciones ejerce el control definitivo sobre la corporación. Las Acciones Abiertas son las acciones que están actualmente a la venta en la Bolsa Mundial de Valores. Suelen ser el 10% del total.

Las tropas representan el número total de soldados y combatientes disponibles para la corporación. Por lo general, las tropas están dispersas entre las distintas oficinas de la corporación, con cantidades mayores en los lugares con problemas potenciales o en los complejos de alta seguridad. Los Operativos Secretos son agentes de espionaje político e industrial y operativos secretos de combate. Entre otras cosas, las tropas y los operativos secretos se utilizan en el peligroso campo de las extracciones corporativas, trasladando personal valioso de una compañía a otra, debido a una deserción o por la fuerza.

El equipamiento y los recursos son los vehículos, tecnología y armas propiedad de la corporación, aunque en una emergencia se lo pueden procurar o requisar a través de otras fuentes, como por ejemplo el Gobierno.

La mayoría de las corporaciones poseen helicópteros privados y reactores que pueden adaptarse para un rápido despliegue y uso en combate, además de vehículos propiamente militares (normalmente el vehículo de asalto urbano AV-4 y el Osprey II V-TOL). El Osprey II también se usa como transporte corporativo en situaciones de alta seguridad. Las compañias más grandes mantienen una capacidad de transporte aéreo privado, utilizando la aeronave de transporte pesado Boeing C-25. El C-25 puede transportar seis AV-4, dos Ospreys II desmontados, tres tanques o 500 soldados, dependiendo de cómo se utilice. También es posible la combinación de cargas debido al diseño interior modular de la aeronave. Puede suponerse que cosas como las limusinas blindadas y los locales de seguridad de alta tecnología son habituales.

Algunas corporaciones tienen pequeñas estaciones de trabajo orbitales para investigación y producción especializada a gravedad cero. Estas estaciones de trabajo consisten en varios compartimentos de trabajo presurizados y sin gravedad. Los compartimentos están anclados entre sí mediante un armazón de estructura flexible, que también mantienen la energía y los modulos de soporte vital. Están habitadas por unas 12 personas y un pequeño contingente de tropas espaciales. Esas estaciones también tienen sistemas de armamento para repeler, si es necesario, los ataques de corporaciones enemigas. Cada estación de trabajo dispone de unos pequeños vehículos de transporte y servicio presurizados o no. Todas las corporaciones, con la excepción de Orbital Air, cuentan con las naves de transporte del gobierno o de Orbital Air para poner sus productos y personal en órbita.



Fabricante de ordenadores y componentes electrónicos

- **Oficinas Centrales:** Hamburgo.
- **Oficinas Regionales:** Berlín, Roma, Madrid, París, Estocolmo, Ginebra, Oslo, Helsinki, Londres, Tokio, El Cairo, Jerusalen, Los Angeles, San Francisco, Washington, Chicago, Dallas, Nueva York, Hong Kong.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Dr. Rudolf Muller, Bremen, Alemania, que posee el 20,8% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
1.000.000	20.000	2.000

Información: A finales de los 90, EBM, que ya era el primer fabricante mundial de ordenadores y alta tecnología y una de las corporaciones más significativas, llevó a cabo la adquisición hostil más grande de la historia del mercado libre. Liderada por el maestro de los negocios, el Dr. Kurt Muller, esta maniobra provoca la fusión de EBM con muchas otras compañías de todo el mundo, consolidando su ya temible poder en el mercado. Actualmente, Muller y sus dos socios en el triunvirato, Ulf Grunwalder de Múnich y Sir Nathanie Poole de Londres, tienen el voto mayoritario de EBM, poseyendo conjuntamente el 52,1%. Su meta a largo plazo es concentrar bajo su denominación a cualquier fabricante de alta tecnología por cualquier medio.

Equipamiento y Recursos: Dispersos entre las ofcinas de la EBM según dictan las necesidades hay 46 AV-4, 20 aeronaves de ataque Osprey II V-TOL, 20 reactores corporativos para uso del consejo ejecutivo y 5 aviones de transporte pesado. Adicionalmente cada oficina tiene dos helicópteros y una clínica y enfermería totalmente equipada. El poder y el tamaño de EBM le dan acceso a los más altos niveles de tecnología militar. EBM también tiene unas instalaciones subterráneas secretas escondidas en los Alpes. Estas instalaciones están dedicadas a la investigación y al entrenamiento y además tienen un centro médico. EBM mantiene una pequeña estación de investigación orbital con 30 investigadores y 10 soldados.

ZETATECH

Diseño de software y hardware.

- **Oficinas Centrales:** Cupertino, California (Silicon Valley)
- **Oficinas Regionales:** San Francisco, San José.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Bob Rosemont, New York, que posee el 58,8% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
1200	150	12

Información: Zetatech es la típica compañía de alta tecnología joven y prometedora que se esfuerza por crecer y diversificarse. Se ha hecho con un pequeño hueco gracias a los métodos tradicionales: productos de calidad, espionaje industrial y violencia aplicada estratégicamente. Despues de superar los obstáculos iniciales, Zetatech está intentando construirse una reputación sólida al expandirse en ultramar, que es el camino seguro hacia el éxito y una gran afluencia de Eurodólares estables. Esto significa introducirse en mercados ocupados por otras compañías y la mayoría de ellas no están dispuestas a compartir sus beneficios. La posición de Zetatech como compañía establecida, creciente, pero pequeña y relativamente débil, la convierte en un objetivo principal para una adquisición hostil, y por tanto deben estar en guardia continuamente.

Equipamiento y Recursos: 3 vehículos de asalto AV-4, 3 helicópteros, un reactor privado con base en el Aeropuerto Internacional de S. Francisco. Cada oficina tiene una enfermería de emergencia y primeros auxilios, pero solo la de S. Francisco tiene un centro médico con equipo quirúrgico. El armamento militar disponible para Zetatech es de poder moderado. Se puede disponer con facilidad de armas personales de alta tecnología, blindajes y sistemas armamento en vehículos, pero solo se dispone de cantidades limitadas de armamento pesado y habitualmente no se pueden obtener a corto plazo. Zetatech no tiene transporte aéreo de carga pero, con el tiempo suficiente, podría acordar el acceso a una aeronave pesada de carga.



Servicio de multidifusión nacional.

- **Oficinas Centrales:** Nueva York.
- **Oficinas Regionales:** Atlanta, Chicago, Nueva Orleans, Dallas, Indianápolis, Denver, Arizona, Portland, Seattle, Los Angeles, San Francisco, Detroit, Washington, con estaciones subsidiarias en la mayoría de las ciudades importantes.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Fundación Edwin R. Dreyer, bajo el control de Michelle Dreyer. Localizado en el Rancho Fifty Pines cerca de Santa Fe, Nuevo México. La fundación controla el 27,9% de los accionistas.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
78.000	5.000	750

Información: Network News 54 es un monopolizador de las ondas que emite en la misma frecuencia por todo el país. De acuerdo con esto, no importa a donde vayas, Network News 54 está en el Canal 54. A pesar de su nombre, News 54 ofrece varios entretenimientos además de los noticiarios. Cada oficina regional ofrece una programación ligeramente diferente para su región, con series, películas segundonas y programas independientes de noticias locales. Ciertos elementos de transmisión son comunes en toda la nación, como las series en el horario de máxima audiencia y los noticiarios nacionales y mundiales cada 2 horas.

Equipamientos y Recursos: Network News 54 posee 42 AV-4, que utiliza aparentemente como recolectores móviles de noticias y emisoras. Estos vehículos también mantienen parte de su función militar. News 54 también es dueña de 30 helicópteros para informes del tiempo y de tráfico en cada una de las oficinas de la red, además de servir de transporte a ejecutivos de la compañía, 10 reactores y 5 aeronaves Osprey II. La red también tiene equipo personal estándar para sus tropas, con un mínimo acceso a armamento militar pesado, con la excepción de unos cuantos vehículos. News 54 no tiene capacidad de transporte aéreo de carga.



Transporte de carga y pasajeros a la órbita terrestre, mantenimiento de las instalaciones orbitales comerciales.

- **Oficinas Centrales:** Nairobi, Kenia.
- **Oficinas Regionales:** Anchorage, Vancouver, Montreal, New York, Washington, Miami, Houston, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Ciudad de México, Rio De Janeiro, Londres, París, Madrid, Cairo, Sidney, Singapur, Tokio, Honolulu y la instalación orbital Johnson en órbita terrestre baja.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Antoine Dubois, París, que posee el 15,2% de las acciones.
- **Empleados:**

• En el mundo	Tropas	Secretos
104.000	10.043	700

Información: Orbital Air mantiene una posición clave en el siglo XXI; con su enorme flota de naves espaciales Hermes de fabricación francesa, monopolizan todo el negocio de Transporte Orbital, con la excepción de unos pocos gobiernos y ninguno de éstos ofrece servicios comparables. Muchas corporaciones confían en Orbital Air para el transporte de carga fuera del pozo gravitacional. La colonia de la Agencia Espacial Europea Crystal Tower L-5, un complejo hotelero orbital para los multimillonarios, no podría funcionar sin ellos. Con todos los transportes espaciales dependiendo de ellos, Orbital Air está en una posición lucrativa que les gustaría mantener. Una buena parte del presupuesto y recursos secretos de OA se utiliza para asegurar su liderazgo en tecnología orbital, y que la competencia no despegue del suelo (literal o figurativamente). En la actualidad, su vista está puesta sobre China, que está mejorando muy rápidamente su capacidad de transporte de carga comercial. También las Corporaciones Aéreas Europeas están expandiendo sus operaciones y esperan ofrecer pronto servicios orbitales. Esto ha hecho que OA se preocupe acerca de su monopolio. La instalación orbital Johnson es una estación de transbordo de pasajeros con destino a Crystal Tower, donde cambian la nave espacial por lanzaderas espaciales, ensambladas en las estaciones de trabajo orbital de OA, o compradas a la Agencia Espacial Europea.

Equipamiento y Recursos: 35 naves espaciales Hermes Scramjet, 35 reactores, 2 helicópteros por oficina, 70 vehículos de asalto urbano AV-4, 15 jets pesados de carga Boeing C-25 y 30 Osprey II V-TOL. Todas las oficinas principales tienen enfermeros capaces de efectuar intervenciones quirúrgicas. Orbital Air está bien equipada y tiene acceso a casi todos los niveles de equipamiento militar. Está interesada principalmente en armamento de defensa espacial y de superioridad aérea para proteger sus recursos orbitales y aereotransportados. Además de la instalación Johnson, Orbital Air mantiene dos pequeñas estaciones de trabajo de investigación y manenimiento y tiene una pequeña flotilla de vehículos orbitales para transportar personal entre sus instalaciones.



Ordenadores centrales, redes y estaciones de trabajo supersofisticadas.

- **Oficinas Centrales:** Dallas, Texas.
- **Oficinas Regionales:** Sunnyvale, California, Miami, Londres, Tokio.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Stephen Lew y familia, San Francisco, que posee el 55,5% de las acciones.
- **Empleados:**

• En el mundo	Tropas	Secretos
52.340	1.000	52

Información: Microtech hace una cosa y la hace bien: construir superordenadores. Concentra todas sus fuerzas en mejorar sus sistemas de redes de computadoras, sin perder el tiempo en ordenadores cibernéticos o en miniordenadores. En efecto, se enorgullecen del hecho de que sus redes de ordenadores y estaciones de trabajo son utilizadas por otras compañías para diseñar sus modelos de sistemas. Son a los 2000 lo que Cray fue en los 80 y los 90, pero a mayor escala. Microtech es el estándar de la industria. Las agencias de defensa de todo el mundo confia en los ordenadores centrales de Microtech, y la Agencia Espacial Europea tiene varios. Con su dominio sobre la industria especializada de ordenadores centrales, Microtech no se preocupa tanto de adquirir datos relevantes a través del espionaje como de protegerse contra ese tipo de robos. Aquí es adonde van la mayoría de sus recursos militares y secretos, además de una considerable cantidad de su propio poder informático. Microtech también debe estar alerta ante las amenazas externas, ya que hay varias corporaciones más grandes a quienes gustaría adquirir Microtech, o verla eliminada para extender el éxito de sus propios productos. Por eso Microtech está intentando reforzar su seguridad financiera y militar.

Equipamientos y Recursos: Seis vehículos de Asalto AV-4, 10 helicópteros, 2 Osprey II y 3 reactores están repartidos entre sus oficinas. Microtech dispone de armamento militar sofisticado en una escala limitada, con una buena cantidad de armas y blindaje personal, incluyendo armas pesadas portátiles. No tiene vehículos blindados pesados (como tanques) y sólo tiene un acceso limitadoa otras armas pesadas montadas sobre vehículos. Sin embargo, si tiene tiempo suficiente, Microtech puede adquirir el equipamiento necesario. Solo la oficina de Dallas tiene un centro médico con equipo quirúrgico, pero las demás oficinas tienen enfermerías bien equipadas capaces de ocuparse de la mayoría de necesidades (excepto cuidados intensivos, incluyendo traumatismos y enfermedades). Microtech no tiene plataformas orbitales propias, pero ocasionalmente efectúa experimentos a gravedad cero en una nave Hermes.



ingeniería genética, investigación microbiológica y bioquímica.

- **Oficinas Centrales:** Roma.
- **Oficinas Regionales:** Londres, Bonn, París, La Jolla (California).
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Nicolo Loggagia, Montecarlo, Mónaco, que posee el 13,8% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretas
36.256	1.833	124

Información: Cuando la crisis de combustible empezó a afectar a la comunidad industrializada a final de los 90, Biotechnica (entonces una pequeña empresa con una oficina), llegó con la respuesta: CHOOH2. CHOOH2 (no su fórmula química auténtica) es un complejo alcohólico procedente de grano, producido a base de levaduras y tipos de trigo de ingeniería genética creados por Biotechnica. El potencial del CHOOH2 estuvo claro casi inmediatamente después de su presentación, y en pocos años todos los vehículos de combustión y plantas energéticas se habían pasado al nuevo combustible. Aúnque Biotechnica tenía la patente mundial, carecía de las instalaciones para su producción para poder atender a su demanda mundial, y se vio obligada a licenciar su producción a varias corporaciones agrícolas y petroleras. Estos tratos hicieron de Biotechnica una compañía extremadamente rica, pero sigue sin ser particularmente grande. Actualmente se está expandiendo y está trabajando en su nuevo invento biotecnológico.

Equipamiento y Recursos: Biotechnica tiene 10 vehículos de asalto AV-4, 5 reactores, 3 Osprey II y un reactor de transporte pesado Boeing C-25, repartidos según las necesidades entre sus oficinas. Además, cada oficina tiene 2 helicópteros y una enfermería con capacidad quirúrgica. Debido a la importancia mundial de su descubrimiento, Biotechnica tiene una buena cantidad de poder en la comunidad política y normalmente puede obtener el equipamiento militar que necesite, aúnque costará más tiempo conseguir algunos artículos. Biotechnica tiene una estación de investigación orbital.

INFOCOMP

Grupo de expertos ejecutivos e intermediarios informativos.

- **Oficinas Centrales:** Los Angeles.
- **Oficinas Regionales:** San Francisco, New York, Washington, Chicago, Denver, Vancouver, Londres, Honolulu.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Robert D. (Bob) Alvarez, Kapaa (Kauai) que posee el 19,2% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
9.352	400	34

Información: Infocomp ofrece datos científicos, técnicos y personales, relacionados con cualquier materia, a cualquiera que pueda pagar por ello. Son los detectives definitivos y se orgullecen de las capacidades de sus científicos e investigadores de descubrir, reflexionar, formular y teorizar. Por el precio justo, los clientes pueden acceder a la enorme biblioteca de información de Infocomp o hacer que busquen información sobre una materia no estudiada todavía. Ten cuidado; cuanto más difícil sea el problema, más alta será la factura.

Equipamientos y Recursos: Cada oficina tiene enfermería con equipo quirúrgico, un Osprey II, un reactor privado, 2 helicóptero, 2 vehículos de asalto urbano AV-4, varios ordenadores centrales avanzados de Microtech y un extensa biblioteca y una red de recopilación de información.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Empresa dedicada a la asesoría finaciera y las inversiones exclusivas.

- **Oficinas Centrales:** Nueva York.
- **Oficinas Regionales:** San Francisco, Los Angles, Chicago, Hong Kong, Tokio, Londres, París, Múnich, Roma.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Howard Merrill, New York, que posee el 22,0% de las aciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
21.926	100	10

Información: Si tienes dinero y quieres más, o quieres que esté seguro, Merrill, Asukaga & Finch son la gente con la que debes hablar. Son sin ninguna duda los mejores en inversiones de todo tipo, desde acciones y propiedades a negocios futuros en criaderos de ranas. Sin embargo, si no presentas en primer lugar una buena cantidad de dinero, no están interesados. La comisión sobre una inversión de 1.000$ no merece la pérdida de su tiempo. Los servicios de gran valor de MA&F han atraído algunos de los personajes mundiales más ricos y poderosos. Si, por alguna razón, fueran a la bancarrota, algunos de los mayores poderes del mundo, legales e ilegales, se derrumbarían.

Equipamiento y Recursos: Dispersos entre sus oficinas según la necesidades están 15 vehículos de asalto AV-4, 8 reactores y 2 Osprey II. Cada oficina tiene dos helicópteros y una enfermería con capacidad quirúrgica. Merrill, Asukaga & Finch controla los negocios de gente muy poderosa e incluso de algunas pequeñas naciones. Por esto, pueden solicitar muchísimos recursos en muy poco tiempo, incluyendo favores políticos y poderoso equipamiento militar.



Servicio mundial de noticias.

- **Oficinas Centrales:** Londres.
- **Oficinas Regionales:** Anchorage, Seattle, Ottawa, New York, Washington, Miami, Dallas, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, San Francisco, Los Angeles, Phoenix, Ciudad de México, Caracas, Rio De Janeiro, Oslo, Estocolmo, Helsinki, Berlín, Jerusalén, El Cairo, Tokio, Honolulu, Tanger, Pekin, Shangai, Crystal Tower.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Mahmet Al Hamedi, Riad, que posee el 31,6% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
215.000	7.005	644

Información: WNS utiliza cualquier medio para vigilar el mundo. Los periódicos y emisoras de noticias de todo el mundo pagan grandes cantidades de dinero para recibir las historias de WNS a través de la Red WorldSat. WNS tiene más oficinas que la mayoría de las corporaciones, pero muchas de estas oficinas son pequeñas y limitadas en sus funciones, y pretenden servir sólo como base de operaciones de los reporteros y demás empleados que trabajen en la zona. WNS tiene al menos una pequeña oficina en casi cualquier ciudad importante en el mundo, pero éstas no son más que habitaciones con provisiones, un agente residente y un terminal de telecomunicaciones conectado a la oficina regional más cercana. Pocos competidores pueden igualar la capacidad de recopilación de información de WNS, y WNS asegura estar en la vanguardia, no sólo a través de medios legítimos, sino también mediante espionaje sabotaje e investigaciones ilegales. WNS no es dueña de ninguna emisora, por lo que ofrece su información al mejor postor. No hay escasez de compradores. Emisoras hambrientas de audiencia pagarán millones por los derechos exclusivos de una historia especialmente jugosa y los paquetes de presentación multimedia contienen los videos de la WNS, reportajes y comentarios.

Equipamiento y Recursos: Dispersas entre las oficinas regionales según las necesidades del momento hay 65 vehículos de asalto urbano AV-4, 25 Osprey II, 25 reactores y 5 aeronaves de transporte pesado Boeing C-25. Cada oficina regional tiene 2 helicópteros y una enfermería. Solo las oficinas de Londres, Los Angeles, Nueva York, París, Tokio y Seúl tienen enfermerías con equipo quirúrgico. WNS tiene acceso a niveles moderados de tecnología militar, incluyendo armas y blindaje personal, vehículos ligeros y aeronaves.



Productos pertoquímicos y negocios agrícolas. El primer productor mundial de CHOOH².

- **Oficinas Centrales:** Dallas, Texas.
- **Oficinas Regionales:** Nueva York, Washington, Miami, Chicago, San Francisco, Tokio, Londres, Hamburgo, Hong Kong, París, Roma, campos petrolíferos en Canadá, Texas, Alaska, California y la Antártida. Áreas agrícolas en California, el Medio Oeste y el Sudeste.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Ellen Trieste, plataforma orbital Crystal Tower, que posee el 23,7% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
338.000	30.000	2.500

Información: Las industrias Petrochem mueven el mundo. Literalmente. Son los primeros productores mundiales de CHOOH2 y controlan miles de hectáreas de tierra en los EE.UU. Esta tierra se usa para cultivar el trigo alterado genéticamente que se utiliza para fabricar CHOOH2. Los excedentes de grano son enviados al resto del mundo como comida. Petrochem es también uno de los mayores productores de petróleo. Con la disminución de las reservas de petróleo, los combustibles fósiles que quedan se utilizan para hacer plásticos y otros compuestos sintéticos. Petrochem tiene más campos petrolíferos productivos que ninguna otra compañía. Todas estas posesiones son enormes, y por tanto difíciles de proteger de otras compañías a las que les gustaría usurpar la riqueza de Petrochem. Por este motivo, Petrochem invierte cantidades ingentes de dinero en protegerse, manteniendo unas fuerzas armadas dignas de una pequeña nación. Actualmente, todas las corporaciones petroquímicas importantes están enzarzadas en una carrera de investigación para encontrar una base plástica artificial viable que reemplace totalmente los productos petrolíferos. Consecuentemente, el espionaje industrial es habitual en la industria.

Equipamiento y Recursos: Petrochem tiene que proteger grandes intereses y por esto está intensamente armada. Dispersas entre sus oficinas principales, campos petrolíferos y áreas agrícolas están 150 AV-4, 40 Osprey II, 10 Boeing C-25 y 15 reactores. Cada oficina tiene 3 helicópteros y una enfermería con equipo quirúrgico. Petrochem tiene un acceso considerable a los más altos niveles de tecnología militar, debido a su importancia nacional y mundial. También tienen una gran plataforma de investigación orbital que está bien protegida, física y electrónicamente.

TRAUMA TEAM INTERNATIONAL

Servicios médicos y ambulancias

- **Oficinas Centrales:** Los Angeles.
- **Oficinas Regionales:** En las ciudades más importantes de todo el mundo.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Carrie Lachanan, San Antonio, Texas, que posee el 33,3% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
16.526	350	25

Información: Una de las empresas médicas privadas más grandes del mundo. Trauma Team ofrece servicios de ambulancia y apoyo médico a casi 15 millones de personas. Equipada con vehículos punteros de tipo AV, Trauma Team ofrece un servicio esencial en los 2000: recuperar clientes heridos del campo de batalla.

Equipamiento y Recursos: Dispersos entre sus oficinas según las necesidades hay 1.305 AV-4, 30 reactores, 22 Osprey II y 4 Boeing C-25. Cada oficina también tiene su propia enfermería con equipo quirúrgico.



Comunicaciones y transmisiones vía satélite.

- **Oficinas Centrales:** París.
- **Oficinas Regionales:** Londres, Roma, Madrid, Estocolmo, Bonn, El Cairo, Nairobi, Brasilia, Washington, Los Angeles, Toronto, Tokio, Pekín, Hong Kong.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Raymond Rousseau, Menton, Riviera francesa, que posee el 15,5% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
51.625	7.444	658

Información: WorldSat tiene el monopolio de las comunicaciones vía satélite a gran escala, y es responsable de las transmisiones telefónicas, militares y transmisiones de datos comerciales. Estas comunicaciones son cruciales en todo el mundo y su interrupción sería desastrosa. WorldSat invierte una gran cantidad de dinero para asegurarse de que esto no ocurra. Incluso los satélites están blindados contra impulsos electromagnéticos, aunque nadie sabe con seguridad si esto funcionará bien. Aúnque es ilegal, WorldSat tiene la posibilidad de interceptar cualquiera de las comunicaciones que está transmitiendo.

Equipamiento y Recursos: Dispersas entre sus oficinas hay 30 AV-4, 12 Osprey II, 5 reactores y 3 Boeing C-25. Cada oficina también tiene dos helicópteros y una enfermería con equipo quirúrgico. Los satélites de WoldSat son cruciales para las comunicaciones de varias naciones. Consecuentemente, pueden disponer a corto plazo de gran cantidad de equipo militar de alta tecnología. WorldSat tiene una plataforma de servicio orbital.

ARASAKA

Seguridad, policía corporativa y operaciones diversas.

- **Oficinas Centrales:** Tokio.
- **Oficinas Regionales:** Singapur, Hong Kong, Osaka, Kyoto, Bangkok, Bagdad, Sidney, Londres, Hamburgo, París, Madrid, Roma, Ginebra, Helsinki, La Haya, Río de Janeiro, Montreal, Nueva York, Washington, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Honolulu. Tiene sucursales por todo el mundo.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Saburo Arasaka, Tokio, que posee el 19,9% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
1.000.000	100.000	5.000

Información: Si quieres que te protejan, ésta es la gente con quien debes hablar. Tienen la mayor fuerza armada de todas las corporaciones, aunque no tienen una cantidad particularmente elevada de armamento pesado portátil. Estas tropas son contratadas frecuentemente por otras firmas como guardias de seguridad, mensajeros y mercenarios. Son los mejor entrenados y los más duros de este negocio y seguirán las órdenes de sus clientes después de las de Arasaka. Son leales a Arasaka hasta la muerte. Arasaka está más interesada en fomentar sus propias metas políticas que en proteger a otras compañías y utilizará su posición de confianza con las corporaciones mundiales más importantes para conseguir información interna, contactos y ventajas que le ayuden a alcanzar su meta definitiva: el control económico y político de Japón.

Equipamiento y Recursos: Dispersos entre las oficinas de Arasaka hay 250 vehículos de asalto AV-4, 250 Osprey II, 11 reactores y 20 Boeing C-25. Cada oficina tiene también dos helicópteros y una enfermería con equipo quirúrgico. La riqueza de Arasaka le permite acceder a corto plazo a casi cualquier nivel de tecnología militar. Arasaka tiene un campo de entrenamiento secreto en Hokkaido, donde entrena a sus tropas de seguridad y a sus operativos secretos.

MILITECH

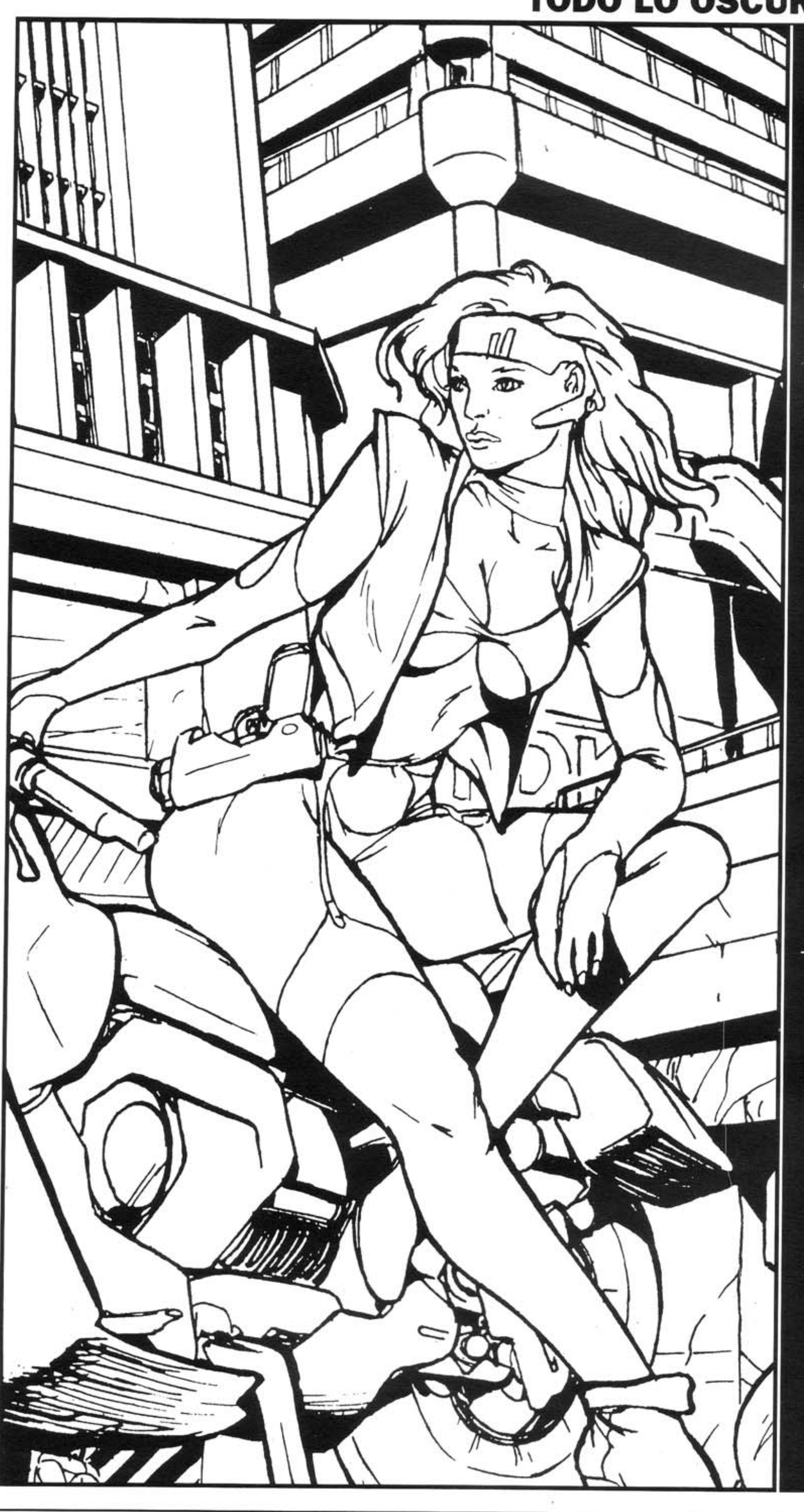
Fabricante y distribuidor de armas. Mercenarios.

- **Oficinas Centrales:** Washington D.C.
- **Oficinas Regionales:** Nueva York, Miami, Chicago, Montreal, Londres, Roma, Zurich, Night City, Washington, Los Ángeles, Toronto, Tokio, Pekín, Hong Kong.
- **Nombre y Situación del Accionista Mayoritario:** Gral. Donald Lundee, USMC (retirado), Annapolis, Maryland, que posee el 13,9% de las acciones.
- **Empleados:**

En el mundo	Tropas	Secretos
350.000	100.000	2.031

Información: MTI es el primer productor y vendedor de armamento militar de todo tipo. Desde revólveres y tanques a cazas. MTI es el principal suministrador militar de los EE.UU. y, por tanto, los EE.UU. son su principal cliente. MTI tratará con cualquiera que tenga dinero. Las fuerzas mercenarias de MTI y su propio suministro de armamento la convierten en la compañía más poderosa del mundo militarmente hablando, aunque no lo es en el plano económico. Eso vendrá más adelante.

Equipamiento y Recursos: Dispersos entre sus oficinas y ejércitos mercenarios hay 200 AV-4, 150 Osprey II, 20 reactores y 20 Boeing C-25. (Generalmente, entre el 50 y 75% de este material estarán en el campo de batalla en cualquier momento dado.) Además, cada oficina tiene dos helicópteros y una enfermería con equipo quirúrgico. Naturalmente, MTI tiene acceso a grandes cantidades de la mejor tecnología militar disponible. MTI tiene campos secretos de entrenamiento en las montañas de Sierra Nevada (California) y en Florida.



"Adoro este sitio. Pero, por otro lado, también me han acusado de ser un masoquista."

—Johnny Silverhand

"Nadie abandona Night City. Excepto en una bolsa de cadáveres."

—Bes Isis

"La ciudad de los Angeles Caídos. Por no mencionar a la Legión, los Cromados, los Gilligans, los Inquisidores..."

—Tte. Strawberry Morressey
NCPD

"Night City... ¡Uauuuu!"

—Desconocido

BIENVENIDO A NIGHT CITY

Night City es un entorno urbano moderno, lleno de calles oscuras, sucios callejones y ruidosos bares. ¿Dónde se encuentra? ¿Cuál es su nombre real? No importa. Night City es cualquier gran ciudad del mundo (podría ser la tuya) totalmente desquiciada por la noche.

Lo más importante de Night City es el sentimiento, no la sustancia. Debería ser un lugar que el Árbitro "captase" inmediatamente, permitiéndole dar a sus descripciones el ambiente correcto. Night City funciona mejor cuando utilizas una ciudad con la que los jugadores están familiarizados; el reconocimiento de algunas calles y lugares, yuxtapuesto con los Pandilleros y los vehículos de asalto aéreo, harán al siglo XXI incluso más extraño que en la ficción.

Pero nos damos cuenta de que algunos de vosotros no vivís en grandes áreas urbanas. Para aquéllos que no puedan utilizar un mapa de su propia ciudad, aquí está nuestra Night City para empezar tus aventuras.

CAPÍTULO 15 NIGHT CITY

Night City: Una Visión General

Nombre: Night City
Fundada en: 1994
Población: 5.000.000
Negocios: Técnicos, industria ligera, comercio, equipos electrónicos.

Información

Night City es una ciudad de tamaño medio situada en la costa oeste de los EE.UU. Tiene una población de cerca de 5 millones en el área del Gran Night City, la mayoría de la cual vive en barrios desparramados al sudeste. La ciudad propiamente dicha se asienta sobre una gran bahía, rodeada de varias sub-ciudades pequeñas y comunidades suburbanas (Westbrook, Heywood, Pacifica y South Night City).

Años de contaminación, abandono y uno de los gobiernos más corruptos del mundo han reducido a la mayoría de esas subciudades a barrios desordenados y semidesiertos, con hogares incendiados, galerías comerciales vacías y una delincuencia callejera exhorbitante.

Historia

Night City fue fundada recientemente. Antes de 1994, la ciudad no era más que un grupo de barrios desordenados y no integrados, entre San Francisco y Los Ángeles. Durante la Crisis, un emprendedor promotor de terrenos llamado Richard Night compró lo que se convertiría después en el Centro Corporativo y el Centro de la Ciudad. Propuso construir una ciudad corporativa nueva, segura y limpia, libre de delincuencia y desertización urbana. Ofreciendo provechosos acuerdos impositivos a varias corporaciones importantes (Petrochem, por ejemplo, había recibido derechos para perforar la costa), pudo establecer una fuerte base económica, además de una población instantanea de empleados corporativos.

Como se planeó, Night City era una comunidad limpia y abierta, con tráfico fluido y calles seguras. Desafortunadamente, el plan de Night fracasó. Utilizando sus propios materiales y técnicas avanzados de construcción, excluyó a varios sindicatos y empresas de construcción, muchos de los cuales estaban controlados por sindicatos del crimen organizado. Cuatro años después de la construcción inicial, los poderosos jefes de las bandas asesinaron a Night y se hicieron cargo del proyecto Night City.

Vendiendo contratos a sus compinches, introduciendo las drogas y la extorsión e invitando a la ciudad a la escoria de la Crisis, las bandas se las apañaron para transformar una ciudad moderna relativamente limpia en una zona de guerra. La delincuencia, las drogas, la prostitución, la violencia gratuita y el terrorismo cibernético se convirtieron en la regla a seguir. En el 2005, el nombre de Night City había adquirido un sombrío y mortal nuevo significado.

La Expropiación Corporativa: En el 2009, las corporaciones decidieron que habían aguantado suficiente. Con ataques fulminantes, sus escuadrones secretos de mercenarios eliminaron a la mayoría de los líderes de las bandas y establecieron un Gobierno Municipal controlado por las corporaciones. El Consejo recién elegido, enfrentado

al caos de la ciudad, delegó en las fuerzas de seguridad corporativas y les dio autoridad absoluta dentro de los límites de la ciudad. Los centros corporativos y el centro de la ciudad fueron limpiados y restaurados a su estado prístino. La galería comercial Harbor (originariamente construida en los 80) fue demolida y se construyó una Nueva Harbor.

El Presente

Night City es una región urbana en rápido crecimiento, con abundante violencia urbana y delincuencia callejera, pero con un fuerte crecimiento económico en el sector corporativo. Es la ciudad quintaesencial del futuro Cyberpunk (oscura, peligrosa pero posee un estilo urbano que la hace única). Bes Isis, reportera de Net 54 y una de las figuras públicas más conocidas de Night City, dijo una vez:

"Nadie abandona Night City. Excepto en una bolsa para cadáveres."

Datos

Política

El ayuntamiento de Night City le debe todo a las corporaciones y, por tanto, las corporaciones pueden hacer lo que quieran en Night City. El alcalde actual es Mbole Ebunike, una marioneta de las corporaciones bien entrenada, y que ha sido elegido recientemente para su segundo mandato.

Servicios Públicos

Hospitales: Hay 2 hospitales públicos (el Centro Médico de la Ciudad y el Centro Médico Crisis) en el área central de Night City, además de otros siete en el área del Gran Night City. También hay al menos cuatro centros médicos privados en la ciudad, mayoritariamente dedicados a instalar ciberequipo, almacenar cuerpos y hacer trabajos de bioescultura.

Información: La información de la ciudad se consigue a cambio de una tarifa nominal (0,5 ed./minuto) vía Data Term. Los Data Terms están localizados en las esquinas de la mayoría (60%) de las calles, y puedes utilizarlos para acceder a información, servicios de ordenadores, envío de correo por fax y para entrar a la Red.

Fuerzas de la Ley: Aunque gran parte de Night City está bajo el control de las corporaciones (esta área es conocida como la zona corporativa y está fuertemente patrullada por guardias de seguridad a sueldo), pequeños focos de delincuencia urbana todavía infestan los distritos de Marina, Harbor y Lake Park. El crimen en esas Zonas Controladas se mantiene mediante brutales barridos de seguridad y vigilancia constante. El Sur de la ciudad todavía es una sórdida ruina de barrios de pisos baratos, que se extiende hacia la zona arrasada, conocida como la Zona de Combate.

Servicios Policiales Municipales: La policía de Night City está dispersa, pobremente equipada y mal dirigida. Suele ser posible sobornar a los policías, o convencerles de que no se metan en problemas. Los más incorruptibles del cuerpo son los C-SWAT, el Psicoescuadrón. Son decididos y peligrosos. Estos inconformistas y solitarios están demasiado locos como para preocuparse de los sobornos.

Transporte

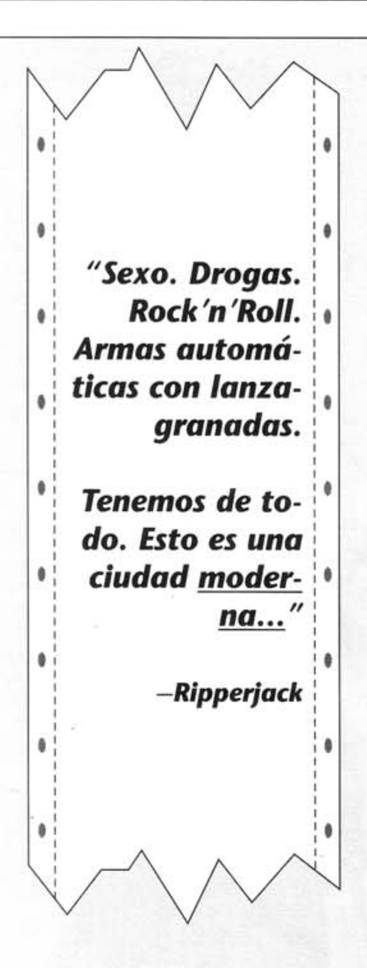
Transporte Público: La Corporación de Transporte de Night City (NCTC) ofrece servicios de autobuses en la mayoría de vías públicas de la ciudad. El transporte en tren levitacional ligero lo ofrece NCART (Area de Transporte Rápido de Night City), una corporación pública con participación privada (corporativa).

Metropolitano de Night City: El aeropuerto local, que se encarga de los vuelos nacionales e internacionales. Night City está en la ruta de cercanías entre San Francisco y Los Ángeles, además de haber vuelos directos a New York, Chicago, Atlanta y Washington.

Los **vuelos suborbitales** se pueden hacer tomando el avión de cercanías a Los Ángeles y transbordando al tren magnético levitacional de Orbital Air que va al Espaciopuerto de Mojave.

Autopistas: Night City está en la Carretera Estatal 828, que va hacia el este para conectar con la I-5. Se tardan cuatro horas en llegar a San Francisco (debido a la actividad de bandas y las malas carreteras); y seis para llegar a Los Ángeles.

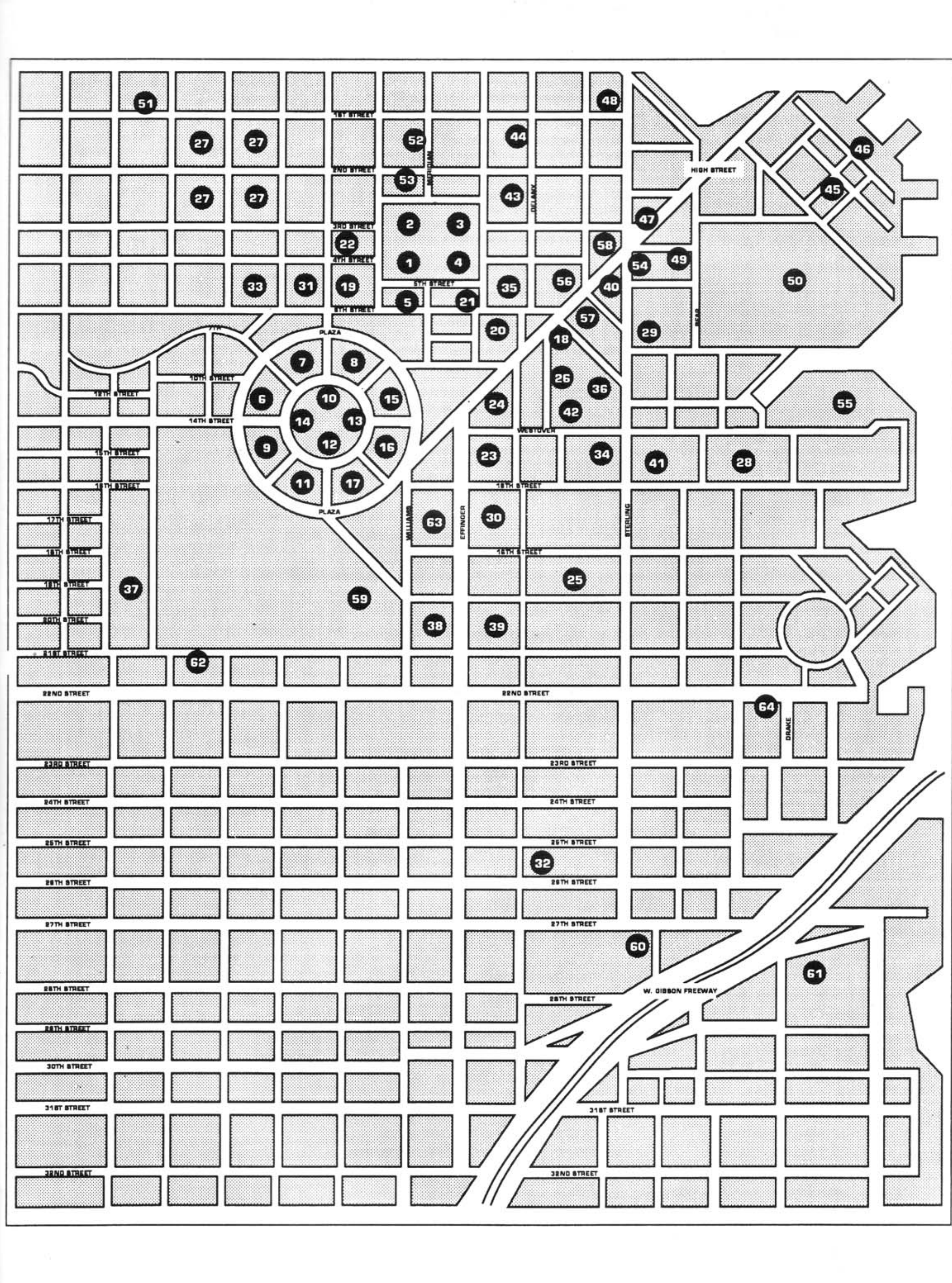




Lugares de Interés

A continuación tienes algunas de las atracciones y acontecimientos más importantes de Night City.

1 **Ayuntamiento**
2 **Biblioteca Municipal**
3 **Museo Municipal**
4 **Palacio de Justicia**
5 **Marcini's:** Unos grandes almacenes caros donde puedes encontrar casi cualquier artículo lujoso.
6 **Raven Microcyb**
7 **Microtech**
8 **Torre Arasaka**
9 **Eurobusiness Machines**
10 **Petrochem**
11 **Oficinas de Network 54**
12 **Torre Plaza** (96 pisos de negocios variados)
13 **Torre Oeste** (88 pisos de negocios varios)
14 **Infocomp**
15 **Oficinas de WNS**
16 **Oficinas de Orbital Air**
17 **Merrill, Asukaga & Finch**
18 **La Zona Crepuscular**
19 **First Night CityBank**
20 **Euro-WorldBank**
21 **Grandmill's** (grandes almacenes caros)
22 **Totentanz:** Cuando el dueño de este bar lo llamó Danza Mortal, no sabía lo acertado que resultaría. Es una sala de baile y bar en el sotano de un viejo rascacielos y tiene fama de ser un lugar donde encontrar pandilleros. Parecen congregarse aquí, pero no vienen por el placer de bailar. Se considera que ha sido una mala noche si hay menos de 20 muertos.
23 **World Sat Comunications**
24 **Hotel Hamilton:** Un hotel moderno conocido por su excelente seguridad.
25 **Hotel Plaza:** Un hotel de moda con ascensores de cristal, excelente servicio y decoración años 20.
26 **Oficinas de Trauma Team™**
27 **Parque industrial**
28 **Centro Médico de la Ciudad**
29 **Oficinas de REO Meatwagon** (equipo médico rival)
30 **Atlantis:** Un clásico bar de encuentros, conocido refugio de Ejecutivos y Mercenarios en busca de trabajo.
31 **Delicatesen Jesse James (No Kosher):** Aúnque pueda sonar como un sitio ideal para comer, no se sirve comida. El Deli es un bar que fue construido en una vieja comisaría de policía. Debido a algunos accidentes "imprevistos", debes dejar tus armas personales en la puerta y utilizar las armas seguras que te ofrecen en el bar. Hay una competición cada noche para ver quien consigue más muertos en 5 minutos.
32 **Los Límites Exteriores (club)**
33 **Las Noches del Arco Iris:** Es más una discoteca que un bar. Su principal atractivo es su gran pista de baile, que está casi siempre llena. Cada noche toca un grupo en directo, por lo general un puñado de desconocidos. A veces atraen a figuras como Johnny Silverhand y Kerry Eurodyne, pero éstos sólo tocan bajo alias.
34 **Tecnologías Médicas** (un banco de cuerpos)
35 **Comisaría de Policía Nº1**
36 **Cortocircuito:** El Cortocircuito es un de los muchos bares de Night City. Como en la mayoría de ellos, este bar tiene su clientela habitual, que son mayoritariamente Netrunners y Técnicos. Desconocido por la mayoría de la ciudad, Livewire (uno de los Netrunners más renombrados) tiene una tienda en una habitación trasera del bar, donde compra y vende programas que utilizar en la Red. Además de intercambiar programas, Livewire también suele crear los suyos propios, u otros para otras personas.
37 **Colegio Mayor de la Ciudad**
38 **Savage Doc's** (un garito de Matasanos)
39 **Comisaría de Policía Nº3**
40 **Búho Nocturno:** Uno de los pocos bares que está abierto toda la noche. Es un bar sensato de gran seguridad. Es donde vas a beber algo cuando no queda nada abierto.
41 **Banco del Oeste**
42 **Centro Médico Crisis:** Un centro médico, sin preguntas molestas, para remiendos rápidos.
43 **Café Chrome:** Refugio favorito de Rockeros, con decoración años 50 y jukebox.
44 **Tormentas de Metal:** Un bar peligroso de los Cromados.
45 **Almacenes**
46 **Almacenes**
47 **Conservas Medicross:** Un banco de cuerpos ilegal, que no pide identificaciones o certificados de muerte.
48 **El Slammer:** Bien conocido entre sus pandilleros como lugar para saldar disputas pacíficamente. Si esto no funciona, hay un foso para resolverlas violentamente. El dueño, Suds Joliet, también hace apuestas y a veces alquila la pista para otros acontecimientos.
49 **Camden Court:** Apartamentos con gran seguridad protegidos por Mercenarios y Ejecutivos. El alquiler es de 3.000 ed. al mes.
50 **Estadio McCartney:** Escenario de conciertos y campo de los Rangers de Night City, el equipo de futbol americano local.
51 **Comisaría de Policía Nº2**
52 **Wing Chang:** Exclusivo restaurante chino.
53 **La Baguette:** Cocina francesa de moda.
54 **Hara Kiri:** Bar de sushi.
55 **Nueva Galería Comercial Harbor**
56 **Gran Ilusión** (discoteca)
57 **Más Allá:** Este bar está situado en un viejo depósito de cadáveres. Consta de tres habitaciones, la Antecámara, la Cripta y Hades. Este bar es al favorito de los Mercenarios que están entre trabajo y trabajo. Si necesitas encontrar ayuda armada, éste es el lugar al que ir.
58 **Parque de Bomberos Nº1 de Night City**
59 **Quiosco de Música de Lake Park**
60 **Parque de la Calle 28** (territorio de las bandas)
61 **Paso Subterráneo de la Calle 28** (punto de encuentro de pandillas)
62 **Parque de Bomberos Nº2 de Night City**
63 **Centro de Interpretación Bodukkan**
64 **Forlon Hope** (un bar de veteranos de Centroamérica)


1ST STREET
2ND STREET
3RD STREET
4TH STREET
5TH STREET
6TH STREET
MERIDIAN
DELANY
HIGH STREET
REAR
PLAZA
7TH
10TH STREET
12TH STREET
14TH STREET
15TH STREET
16TH STREET
17TH STREET
18TH STREET
19TH STREET
20TH STREET
21ST STREET
WESTOVER
WILLIAMS
EFFINGER
STERLING
22ND STREET
DRAKE
23RD STREET
24TH STREET
25TH STREET
26TH STREET
27TH STREET
28TH STREET
W. GIBSON FREEWAY
29TH STREET
30TH STREET
31ST STREET
32ND STREET

ENCUENTROS EN NIGHT CITY

Bienvenido a las duras calles de la ciudad. Estas tablas de encuentros propoporcionan maneras rápidas y peligrosas de mantener a tus jugadores en movimiento, viviendo y pensando a lo Cyberpunk. Mira la tabla con la hora correspondiente y haz una tirada de porcentaje. Eres totalmente libre de alterar a los participantes o a los escenarios para añadir variedad.

ENCUENTROS DIURNOS EN NIGHT CITY

1-2 **Policía:** Un patrullero, armado con un AKR-20, y con chaleco blindado de Kevlar. Si llevas armas o blindajes visibles, te pedirá amáblemente que te detengas para ver tu documentación. Si discutes, pedirá refuerzos (3) para apaciguarte.

3-8 **Guardias corporativos:** 4 guardias corporativos patrullando la zona. Llevan Uzis y blindaje con chalecos y cascos. Si estás visiblemente armado, te pedirán que te largues de un modo que te haga saber que están deseando utilizar sus Uzis.

9-14 **Nomadas:** Cuatro Nómadas del Clan Johannson. Grandes y toscos vikingos rubios con chalecos antibalas y pantalones de cuero, que llevan cuchillos de combate y fusiles. Si hay mujeres atractivas en tu grupo, silbarán y harán alguna carantoña. Si no las hay, se marcharán.

15-20 **Pandilleros:** Cuatro punks callejeros de bajo nivel con los colores de las Guerras de Metal. Están armados con desgarradores y llevan chaquetas blindadas. Si tu grupo es más numeroso que el de ellos, te evitarán. Si es igual o más pequeño, intentarán daros una paliza.

21-23 **Criminal de poca monta:** Un carterista. Sus REF son 8 y su habilidad de Robar Bolsillos es +6. Sólo está armado con una navaja. Si tiene éxito, has perdido tu cartera (y tu dinero, tarjetas, etc.). Si fracasa en su intento, no tengas reparo en darle una paliza de muerte. Le hará mejorar su técnica.

24-29 **Equipo de Mercenarios:** Tres Mercenarios, armados con pantalones y chaleco antibalas, llevando varias armas de asalto. Si llevas alguna insignia o uniforme de una corporación rival, podrán: 1-5, mirarte y largarse. 6-10, empezar una pelea. Si llevas sus colores corporativos, te pedirán que les acompañes para beber un trago. Tira 1D10 y prueba fortuna.

30-33 **Pandilleros:** Seis miembros de la banda Vistas de Hierro, armados con pistolas automáticas y destripadores. Molestarán a cualquier hombre o mujer atractiva del grupo (la banda es mixta), te pedirán dinero y buscarán pelea. Adelante, dásela.

34-39 **Técnicos:** Dos Técnicos sin armas o blindaje. Si llevas algún arma o cibertecnología fuera de lo corriente, te pararán para echarle un vistazo. Si les interesa, te pueden ofrecer dar a cambio chips de Habilidad (a discreción del Árbitro).

40-42 **Cultistas:** Los Inquisidores están en la calle. 6 de ellos, armados con nunchakus ocultos, te rodearán para darte folletos. Si llevas cibertecnología visible (brazos, ojos con logotipos, etc.), estate preparado para ser hostigado y perseguido. Si haces uso de la violencia, se puede organizar un pequeño tumulto.

43-45 **Detective Privado:** Le ves siguiéndote. El DP está armado con un revólver de gran calibre y lleva una chaqueta blindada. Si le vapuleas un poco, descubrirás que piensa que eres otra persona.

46-51 **Ejecutivos:** Dos Ejecutivos de una empresa mediana, llendo a comer. Uno lleva una camiseta blindada bajo su ropa. Ninguno está armado, pero ambos llevan teléfonos celulares. Tira 1D10. De 1 a 4, les siguen unos tipos que intentan robarles (si te sientes altruista o quieres conseguir una recompensa, ésta es tu oportunidad). De 5 a 8, están perdidos y preguntan por la dirección del restaurante (podrías indicarles mal y asaltarlos en el callejón). 9-10, te conocen de un encuentro previo y te paran aposta. Probablemente, no para bien.

52-57 **Periodistas:** Un equipo de entrevistador y cámara, buscando aleatoriamente historias en la calle. El sujeto de la entrevista variará bastante, dependiendo de los sucesos recientes y lo que se considere controvertido en ese momento. Si quieres ser conocido, esto pondrá tu cara en las pantallas de televisión de Night City. Por otro lado, puede avisar a tus peores enemigos de que estás vivo.

58-64 **Lugareños:** Hombres o mujeres jóvenes (de 2 a 6 en total). Tira 1D10. De 1 a 5, serán amistosos, de 6 a 8, hostiles y de 9 a 10, ofensivos. Sin armas ni blindaje. Estos tipos deben de estar locos.

65-70 **Loco:** Algún barbudo de mirada salvaje con harapos. Tira 1D10. De 1 a 5, te insulta un momento y luego empieza a vociferar hacia otra persona. De 6 a 8, decide que eres uno de los alienígenas venusianos y te sigue, lanzándote improperios. 9 a 10, empieza a gritar, pasa delante de ti y todo el mundo piensa que tienes algo que ver con él.

71-75 **Trauma Team:** Equipo estándar de 5 hombres haciendo un alto para comer. Su AV está aparcado en la esquina, mientras sus Mercenarios lo vigilan. Puede ser un buen momento para hacer amigos y diseminar unos cuantos eurodólares para el "seguro."

76-81 **Rockeros:** Una banda de tres hombres yendo a ensayar. Llevan guitarras eléctricas y visten de cuero. Tira 1D10. De 1 a 4 te invitan a su actuación de la noche.

82-90 **Posadores:** Cinco miembros de los Kennedys, conocida banda de posadores. 2 miembros varones se parecen a Robert FK, uno a JFK y las dos mujeres se parecen a Jackie Kennedy. Si tu grupo dice algo (cualquier cosa), acerca de su apariencia, su escucha amplificada lo recogerá y se ofenderán. Llevan camisetas blindadas bajo sus ropas de los años 60 y llevan pistolas pesadas. JFK tiene el brazo derecho cibercromado.

91-96 **Guardias de seguridad:** Estás andando cerca de una corporación importante. Estos tipos se volverán y te advertirán. Llevan blindajes antibalas, Sternmeyer 35 y reflejos amplificados.

97-00 **Periodista estrella:** Famoso reportero. Tira 1D10. De 1 a 6, firmará autógrafos si se le solicita. De 7 a 9, será hostil y llamará a la policía o a un guardaespaldas. Con 10, cogerá cariño a alguien del grupo y te pedirá que camines junto a él/ella.

ENCUENTROS AL ANOCHECER EN NIGHT CITY

1-5 **Policía:** Dos patrulleros, armados con FN-RAL y con chalecos y pantalones antibalas. Si llevas armamento o blindaje visible, te pararán y te pedirán la documentación. Si discutes, pedirán refuerzos para apaciguarte (3 policías más). Si sacas un arma, dispararán primero y rellenarán los formularios después.

6-11 **Guardias corporativos:** Cuatro guardias corporativos patrullando el área. Tienen cascos y chalecos antibalas y llevan Minami 10. A menos que seas un Ejecutivo, pensarán que no tienes nada que hacer en su bonita ciudad por la noche. Muévete, chorizo.

12-17 **Nómadas:** Un grupo mixto de seis Nómadas del grupo Correcaminos. Visten chalecos antibalas y pantalones de cuero y llevan cuchillos de combate y fusiles. Están un poco borrachos y buscan pelea. Molestarán a cualquier hombre o mujer atractivo de tu grupo. Reconócelo; quieren pelea. Dásela.

18-24 **Pandilleros:** Cinco matones de poca monta de los Pirañas. Si pareces una presa fácil y tienes dinero, intentarán darte una paliza. Están armados con pistolas medias, cuchillos y reflejos potenciados.

25-30 **Delincuentes callejeros:** Seis adictos al Smash, buscando dinero para alimentar su hábito. Si no llevas colores de alguna corporación o pandilla, intentarán asaltarte en la calle. Van armados con cuchillos de combate, sin blindaje.

31-36 **Equipo de Mercenarios:** Cuatro Mercenarios, con pantalones y chalecos antibalas y armas inteligentes H&K MP5K. Reflejos potenciados, escucha amplificada, ciberópticos con luz tenue, infrarrojos y sistema de puntería. Evidentemente, están en alguna operación gris. Si llevas algún uniforme o logotipo de una corporación rival, de 1 a 5, te evitarán y seguirán su camino; de 6 a 10, decidirán que eres un testigo y que debes ser eliminado en el acto.

37-42 **Pandilleros:** Seis miembros de las Vistas de Hierro, armados con armas automáticas, destripadores, ciberópticos con IR y reflejos potenciados. Molestarán a cualquier hombre o mujer atractivo del grupo (la pandilla es mixta), te pedirán dinero y buscarán pelea. Deberían ser más duros que el grupo diurno.

43-44 **Técnicos:** Dos Técnicos, con una Minami 10 y chalecos antibalas. Tira 1D10. Con 1 o 2, están metiendo una caja de herramientas en un AV-4. De 3 a 5, están trabajando en una instalación municipal en tu camino. De 6 a 10, van en tu dirección, yendo hacia su trabajo.

45-50 **Cultistas:** Los Inquisidores están en la calle con todas sus fuerzas. Seis de ellos van armados con nunchakus. Te arrinconarán para registrarte. Si llevas cibertecnología visible (brazos, ojos con logotipos...), procederán a pegarte una paliza.

51-54 **Detective Privado:** Tira 1D10. De 1 a 3, está delante de ti, molestando en la esquina a un chivato preguntándole el paradero de un sospechoso. De 4 a 7, está siguiendo a alguien que hay delante de ti. De 8 a 10, te parará y preguntará si has visto a la persona que está siguiendo. El DP va armado con un revolver de gran calibre y lleva una chaqueta blindada.

55-57 **Ejecutivos:** Cuatro Ejecutivos de una gran compañía que van hacia la estación del tren levitacional. Visten camisetas blindadas bajo sus trajes y llevan pistolas de polímero de un disparo. Tira 1D10. De 1 a 4, les siguen unos tipos que les intentan robar. De 5 a 8, piensan que tú eres un pandillero y abrirán fuego a la menor provocación. De 9 a 10, no sólo piensan que significas problemas, sino que pedirán ayuda (a guardias corporativos).



58-64 **Vecinos:** Hombres o mujeres jóvenes. Tira 1D10. De 1 a 5, les están atracando dos miembros de los Guerreros de Metal. De 6 a 10, están siendo brutalmente golpeados por los Inquisidores por el pecado de tener ojos de diseño.

65-70 **Tiroteo:** Estupendo. Te has metido en un importante altercado entre el Grupo Bradi (una importante banda de posadores que parecen refugiados de una vieja comedia televisiva) y la Legión Metálica Roja (una pandilla neofascista). Todos llevan chaquetas blindadas y disparan pistolas de gran calibre. Hay destripadores, troceadores y armas en ciberbrazos por todas partes. Elige un bando o un objetivo.

71-75 **Trauma Team:** El AV-4 alcanza el suelo en medio de un tiroteo. Tira 1D10. De 1 a 5, el equipo decide que eres un curioso y no os hacen caso. De 6 a 10, creen que formas parte del problema y sus Mercenarios abren fuego con sus MAC 14.

76-80 **Rockeros:** Te encuentras con un grupo de 4 miembros que van hacia una actuación, respaldados por sus 2 Mercenarios guardaespaldas y su manager (un Arreglador). Tira 1D10. De 1 a 4, te invitarán a acompañarles. De 5 a 8, enviarán a los Mercenarios para "tratar con esos tipos que les están siguiendo". Con 9 o 10, os ignorarán.

81-85 **Periodistas:** Un equipo de entrevistador y cámara, vigilando un edificio en una misión "caliente". Tira 1D10. De 1 a 5,por el sujeto de su historia les descubrirá y se producirá un tiroteo. Por supuesto, vas a estar en medio.

86-88 **Criminal Importante:** Os habéis metido en medio de una operación importante de la renombrada Familia Scagattalia. Cuatro Mercenarios, armados con pistolas medias y pesadas, están descargando de un camión un cargamento de drogas. Tira 1D10. De 1 a 4, no se darán cuenta de vuestra presencia. De 5 a 8, se dan cuenta y no os echan. Con 9 o 10, deciden que sois testigos y debéis ser eliminados en el acto.

89-94 **Cromados:** Cuatro miembros de los Carniceros de Acero. Llevan camisetas blindadas con cueros claveteados. Todos tienen brazos metálicos cromados, con destripadores y pistolas medias implantadas. Tira 1D10. De 1 a 6, irán a por ti. Con 7 u 8, pasarán de ti. Con 9 o 10, un miembro del grupo les caerá simpático y os invitarán a ir con ellos.

95-97 **Equipo de Mercenarios:** Tres Mercenarios, con chalecos y pantalones antibalas, llevando UZIs inteligentes, potenciadores de reflejos, ciberópticos con luz tenue y sistema de puntería. Estos tipos están en una operación negra (un asesinato). Tira 1D10. De 1 a 5, si no les haces caso, ellos tampoco a ti. De 6 a 10, deciden que eres un testigo y que debes ser eliminado en el acto.

98-00 **Periodista estrella:** Periodista famoso. Tira 1D10. De 1 a 6, él/ella firmará autógrafos si se los piden. De 7 a 9, será hostil y llamará a la policía o a un guardaespaldas. Con 10, un miembro del grupo le caerá simpático y aceptará que le acompañéis.

ENCUENTROS DE MADRUGADA EN NIGHT CITY

1-10 **Policía:** Dos oficiales de patrulla, armados con fusiles de asalto Militech Ronin, con chaleco y pantalones antibalas y cascos. Si lleváis armamento o blindaje a la vista, os pararán y pedirán la documentación. No tienes nada que hacer despues de medianoche y ellos lo saben. Te pararán y buscarán cualquier pretexto para detenerte. Si llevas armas visibles, considérate detenido. Si sacas un arma, dispararán primero y olvidarán el papeleo.

11-22 **Guardias corporativos:** Cuatro guardias corporativos patrullando la zona. Con chalecos antibalas y cascos y armados con FN-RAL. "¿Qué estás haciendo en esta propiedad después de medianoche? ¡¡No puedes tener una buena razón!! ¡Blam! ¡Blam! ¡Blam!".

23-30 **Nómadas:** Un grupo mixto de cuatro Nómadas del grupo Salvaje. Visten chalecos antibalas, llevan tatuajes, pantalones de cuero, cuchillos de combate y fusiles. Mientras permanezcas lejos de sus motos, te ignorarán y se concentrarán en golpear a esa familia corporativa.

31-40 **Pandilleros:** Cinco matones callejeros de la banda de los Pollos Locos. Están armados con automáticas del 45, cuchillos y reflejos amplificados. Están buscando adictos al Encaje o cualquier otro medio de financiación rápida. Tira 1D10. De 1 a 7, eres tú.

41-50 **Delincuentes callejeros:** Cuatro adictos al Encaje Negro, buscando dinero para alimentar su hábito. Te asaltarán aunque lleves colores de una pandilla o corporación. No les importa nada y no sienten dolor. Van armados con cuchillos de combate y desgarradores; sin blindaje.

51-60 **Equipo de Mercenarios:** Dos Mercenarios, con pantalones y chaleco antibalas, llevando H&K MPK-9 inteligentes. Con reflejos potenciados, escucha amplificada, ciberópticos con luz tenue, IR y sistema de puntería. Evidentemente, están en alguna operación gris. Si vistes algún logotipo o uniforme de una Corporación rival, de 1 a 5, te evitarán y se irán; de 6 a 10, decidirán que eres un testigo y debes ser eliminado en el acto.

61-75 **Pandilleros:** Seis miembros de las Hojas Sangrientas, armados con armas automáticas, destripadores, infrarrojos, reflejos potenciados. ¿Te molestarán? No... Sólo te torturarán y te oirán gritar. Por diversión. Después venderán el cuerpo al Centro de Donantes.

76-80 **Cultistas:** ¡Es la hora de la Inquisición! Los Inquisidores están en la calle con todas sus fuerzas. 6 de ellos, armados con nunchakus, pistolas y látigos te acorralan. "Sólo un sirviente de los Demonios Metálicos estaría a esta hora en la calle. Cualquier ciudadano decente estaría en su casa durmiendo. ¡Cortad, mutilad y matad al hereje!".

81-82 **Detective privado:** Tira 1D10. De 1 a 3, está delante tuyo, importunando en la esquina a un informante acerca de los paraderos de un sospechoso. De 4 a 7, está siguiendo a alguien delante de ti. De 8 a 10, te parará y te preguntará si has visto a la persona que sigue. El DP está armado con un revólver de gran calibre y lleva una chaqueta blindada.

83-86 **Cromados:** Cuatro miembros de los Carniceros de Acero. Llevan camisetas blindadas con cueros claveteados. Todos tienen brazos metálicos cromados, con destripadores y calibres 45 implementados. Tira 1D10. De 1 a 6, irán a por ti. Con 7 u 8, pasarán de largo. Con 9 o 10, un miembro del grupo les caerá simpático y os invitarán a acompañarlos.

87 **Periodistas:** Un equipo de cámara y entrevistador buscando una historia. Tira 1D10. De 1 a 5, por el objetivo de su historia les descubrirá y se producirá un tiroteo. Por supuesto, tu estás en medio. De 6 a 10, deciden que tú eres la historia y te seguirán.

88-90 **Lugareños:** Hombres o mujeres jóvenes. Tira 1D10. De 1 a 5, les están golpeando 4 miembros de la banda Cuchillas Sangrientas. De 6 a 10, están siendo golpeados brutalmente por los Inquisidores, por el pecado de tener ojos de diseño.

91-95 **Tiroteo:** Estupendo. Te has metido en medio de un importante altercado entre el Grupo Bradi (una banda de Posadores que parecen refigiados de una vieja comedia televisiva) y la Legión Metálica Roja (una pandilla neofascista). Todos visten chaquetas blindadas y disparan pistolas de gran calibre. Hay destripadores, armas en ciberbrazos y troceadores por todas partes. Elige un bando o un objetivo.

96-98 **Trauma Team:** El AV-4 aterriza en medio de un tiroteo. Tira 1D10. De 1 a 5, el equipo decide que sois curiosos y no os hacen caso. De 6 a 10, creen que sois parte del problema y sus Mercenarios abren fuego con sus MAC 10.

99 **Criminal importante:** Te has metido en medio de una operación importante de la renombrada Familia Scagattalia. 4 tipos vestidos de Mercenarios y armados con Ingram MAC 14 y con chalecos antibalas están descargando de un camión un cargamento de drogas. Tira 1D10. De 1 a 4, no se percatan de tu presencia. De 5 a 8, se dan cuenta y uno te echa. Con 9 o 10, deciden que eres testigo y que debes ser eliminado en el acto.

00 **Equipo de Mercenarios:** Tres Mercenarios, con pantalones y chalecos blindado, llevando UZIs inteligentes. Con reflejos potenciados y ciberópticos con luz tenue y sistema de puntería. Están llevando a cabo una operación negra (un asesinato). Tira 1D10. De 1 a 5, si no les haces caso, ellos tampoco a ti. De 6 a 10, deciden que eres testigo y que debes ser eliminado en el acto.

ALGUNAS PERSONALIDADES DE NIGHT CITY

Te presentamos a unos cuantos de los que te gustaría encontrar en cualquier momento en las calles de la ciudad. Estas personalidades están diseñadas para utilizarse como clases generales de personajes.

Fireman (Arreglador): Fireman es el traficante de armas local mejor conocido. Su principal distribución viene del hecho de que suministra tanto sistemas de seguridad legales como las armas para los Mercenarios a sueldo que complementan estos sistemas. Fireman fue un cibersoldado en el conflicto de Nicaragua y, despues de retirarse, usó sus contactos para abastecer su modesto negocio. Además de traficar con armas, también trafica con información, lo que le hace muy popular entre los Arregladores de la ciudad.

INT=6 TEC=5 REF=4 FRI=6 SUE=7
ATR=4 MOV=5 EMP=6 TCO=5

Blacklist (Técnico): Es un ciberingeniero químico renegado de Biotechnica. Blacklist se da a conocer en Night City de varias maneras. Él es el hombre a quien van a ver los Pandilleros para que le personalicen sus equipos cibernéticos, el hombre al que acuden las corporaciones para sintetizar sus virus, y el hombre con el que habla la policía cuando necesita ayuda para identificar y analizar compuestos químicos utilizados en crímenes. Se rumorea que Biotechnica tiene una cuenta pendiente con él por llevarse ciertas formulas que desarrolló cuando estaba con ellos.

INT=6 TEC=8 REF=5 FRI=8 SUE=3
ATR=5 MOV=5 EMP=4 TCO=5

Suds Joliet (Rockero): Un Rockero retirado que ganó mucho dinero con varios álbumes clásicos en los 90. Ahora regenta un bar (especializado en su cerveza casera) que está en un viejo almacén. Este bar, conocido como *El Slammer*, es el punto de encuentro para bastantes conversaciones de paz entre bandas. Principalmente se debe al hecho de que el resto del almacén ha sido convertido por Suds en un foso para resolver las disputas violentamente. Se sabe que a veces Suds ha sacado su guitarra y ha tocado para los clientes.

INT=6 TEC=3 REF=6 FRI=9 SUE=5
ATR=4 MOV=6 EMP=8 TCO=8

David Whindam (Ejecutivo): David Whindam es el típico ejecutivo lameculos que siempre busca la manera de llegar arriba antes que los demás. Hace 2 años formó su propio escuadrón de Mercenarios, conocido en las calles como *Los Mensajeros del Plomo*. Despues de conseguir quitarse de en medio a varias personas que se interponían en su camino hacia la presidencia de la división local de Biotechnica, se dio cuenta de que, contratando a *Los Mensajeros*, ganaría mucho dinero. Ahora los "presta" a otros ejecutivos amigos para ayudarles a ganar poder. Espera controlar totalmente la ciudad cuando tenga a todos sus "amigos" en el poder.

INT=8 TEC=3 REF=7 FRI=9 SUE=5
ATR=7 MOV=5 EMP=3 TCO=7

Strawberry (Policía): Su apodo viene de ser pelirrojo natural, algo inhabitual en Night City (el hecho de que sea natural, no el color). Strawberry es un policía que ha pasado 15 años pateando las calles de Night City. Aunque ha jurado defender la ley, también sabe cuándo mirar hacia otro lado. Strawberry es una rareza en el siglo XXI. Se preocupa por la gente y, en vez de detener a alguien que se está drogando, generalmente lo lleva a una clínica de desintoxicación, con la esperanza de que superará la adicción. Aunque es un policía, casi todos en la calle irían a ayudarle en un apuro.

INT=6 TEC=3 REF=10 FRI=7 SUE=9
ATR=4 MOV=7 EMP=10 TCO=9

Hipodérmico (Nómada/Pandillero): Nadie sabe de donde vino Hipodérmico, pero todo el mundo está de acuerdo en que está loco. Le apodaron así despues de abrir una clínica de desintoxicación en la peor zona de Night City. A diferencia de las demás clínicas, Hipodérmico no cobra nada por sus servicios, excepto la promesa de que los que se curen intentarán ayudar a alguien llevándole a su clínica.

INT=7 TEC=2 REF=8 FRI=7 SUE=8
ATR=6 MOV=6 EMP=8 TCO=7

Livewire (Netrunner): Livewire es un Netrunner que solía asociarse con un equipo de Mercenarios conocido como la *Horda Diabólica*, hasta que el equipo se disolvió en el 2011 debido a un contratiempo en una operación en la que murieron todos excepto Livewire y otro miembro. Ahora se le puede encontrar en una pequeña tienda que regenta en la parte trasera del bar Cortocircuito. Se dice que tiene acceso a cualquier programa a cambio del precio adecuado; y si no lo tiene, lo escribirá.

INT=9 TEC=6 REF=10 FRI=10 SUE=9
ATR=8 MOV=8 EMP=4 TCO=7

Lucifer (Mercenario): Lucifer es el miembro fundador y único superviviente de la *Horda Diabólica*, aparte de Livewire. Conocido por su sucio e incontenible estilo de combate cuerpo a cuerpo. Se le puede comprar por el precio adecuado. Generalmente va solo, pero se sabe que trabaja a veces con Livewire.

INT=6 TEC=3 REF=10 FRI=9 SUE=8
ATR=10 MOV=9 EMP=4 TCO=8

Athenea (Netrunner): Athenea es la líder de una pandilla femenina conocidas como las *Valkirias*. Con frecuencia está en compañía de 2 de sus soldados, Artemisa y Hera. Además de sus actividades como lider de las *Valkirias*, Athenea viaja por la Red para una Mercenaria conocida en las calles como Kestral.

INT=6 TEC=6 REF=9 FRI=10 SUE=4
ATR=8 MOV=6 EMP=6 TCO=8

Kestral (Mercenaria): Como muchos Mercenarios, Kestral adquirió su experiencia en combate en el conflicto centroamericano. Lo que la hace diferente es el hecho de que ella luchó por una

corporación que apoyaba a los perdedores. Cerca del fin de la guerra, Kestral vio que su bando iba a perder y dispuso que la "mataran en combate". Despues de fingir su muerte, se enroló en un equipo de mercenarios corporativos que fue enviado a una misión suicida. Sólo su conocimiento de los rivales y del lugar que iban a atacar la permitió escapar de una muerte segura. Desde que perdió la confianza en las corporaciones, sólo se alquila a particulares.
INT=7 TEC=4 REF=12 FRI=9 SUE=8
ATR=8 MOV=10 EMP=5 TCO=7

Leona Blanca (Arreglador): Leona Blanca es una de las Arregladoras más conocidos de Night City. Tiene contactos en varias de las corporaciones más importantes además de en los bajos fondos de Night City. Aunque la mayoría ha oído hablar de ella, muy pocos saben dónde encontrarla. Le gusta mantener en secreto su paradero porque vendió información que causó la caída de una rica familia mafiosa, que se la tiene jurada. Si alguien quiere cobrarse esa deuda, va a verse metido en grandes problemas, ya que hay muchas personas que deben la vida a Leona y están más que dispuestos a protegerla.
INT=10 TEC=3 REF=7 FRI=5 SUE=9
ATR=8 MOV=7 EMP=7 TCO=7

Pitágoras (Netrunner): Pitágoras es un poco de todo: Hacker, Netrunner, Técnico. Es bien conocido por su capacidad de adaptar software que ya existe, y no se le da mal crear el suyo propio. Aunque trate de ocultarlo, mucha gente sabe que fue el único responsable de la caída de la Hiroshi Electronics Corporation, después de que le amenazaran por no querer trabajar para ellos. Es esta reputación lo que impide a otras corporaciones contratar sus servicios.
INT=7 TEC=10 REF=9 FRI=8 SUE=5
ATR=7 MOV=7 EMP=5 TCO=5

Watchmaker (Tecnomédico): Watchmaker es una biotécnica y cibertécnica cuya fama viene de la invención del *Skinwatch*. Despues de unos cuantos años trabajando en el mundo corporativo, Watchmaker decidió que podría ganar más dinero por su cuenta. Ahora reside en Night City y hace intervenciones quirúrgicas ilegales para ejecutivos y pandileros.
INT=9 TEC=9 REF=7 FRI=9 SUE=7
ATR=9 MOV=8 EMP=8 TCO=6

Nostradamus (Periodista): A diferencia del Nostradamus del siglo XV, éste no está especializado en el futuro, sino en el presente y el pasado. Es algo así como un recluso que vive en un almacén con muchas defensas. Dentro del almacén está la mayor colección de libros reales que quedan en la ciudad. Nostradamus utiliza esos libros junto a un ordenador central gigante para recopilar toda la información que puede. Para facilitar esta recolección, a menudo contrata Netrunners para adquirir información que está a la venta, con lo que también negocia.
INT=10 TEC=2 REF=8 FRI=9 SUE=7
ATR=6 MOV=5 EMP=4 TCO=7

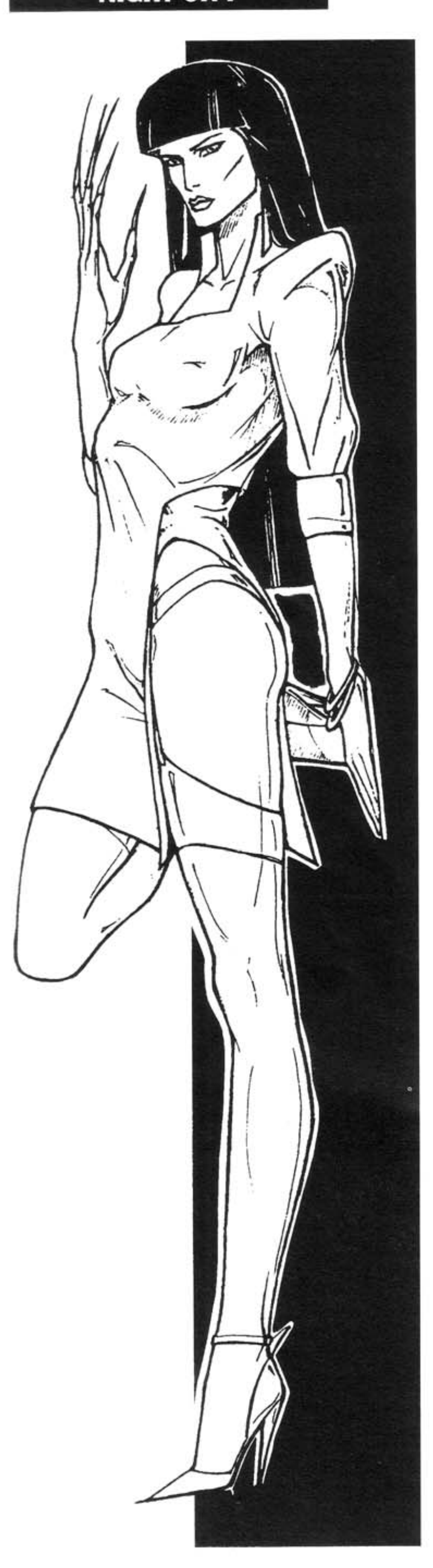
Aries (Mercenario): Aries es el ejemplo viviente de hombre que ha estado en el infierno y ha regresado para contarlo. Hace muchos años, era comandante de la CIA, asociado fielmente a la Banda de los Cuatro. Despues de la caída de los EE.UU., dirigió operaciones secretas en Centroamérica, y apareció en Night City en el 2010 como Mercenario caro. A lo largo de los años ,su humanidad fue desapareciendo lentamente hasta que se convirtió en un cyborg hace un año. Despues de su captura, que fue bien publicitada por los medios de comunicación, se sometió a la danza cerebral y ahora trabaja para la Policía de Night City, cazando cyborgs.
INT=8 TEC=5 REF=12 FRI=7 SUE=5
ATR=5 MOV=7 EMP=2 TCO=12

Bes Isis (Periodista): Bes Isis es una periodista muy conocida que tiene la reputación de ser ligeramente parcial a la hora de vigilar a otros medios de comunicación. Más de una vez ha roto algunas reglas para conseguir alguna historia importante, a veces por un precio. Ahora tiene una pierna cromada y un repuesto similar para la mitad de su pecho. Estos repuestos fueron necesarios después de simular una herida para conseguir una historia acerca del "comercio de carne".
INT=8 TEC=4 REF=9 FRI=10 SUE=8
ATR=10 MOV=7 EMP=7 TCO=6

MusicMan (Rockero): MusicMan es el equivalente en Night City del juglar errante. No tiene hogar, y toca para conseguir alojamiento en varios bares. Además de su música, MusicMan también vende información.
INT=5 TEC=6 REF=7 FRI=9 SUE=5
ATR=6 MOV=6 EMP=7 TCO=7

Bag Lady (Arregladora): Nadie sabe de donde vino, pero un día apareció en Night City con una bolsa de arpillera llena de artículos diversos (todos robados) sobre el hombro. Se dice que es la última persona a la que la gente acude cuando necesita algo, pero ella siempre parece tenerlo.
INT=8 TEC=2 REF=7 FRI=6 SUE=8
ATR=2 MOV=4 EMP=7 TCO=2





Sólo otro Viernes por la noche.

Pagas dos pavos en la puerta y entras. En la barra están los de siempre, así que decides escabullirte de la acción de enfrente de la barra. Te sientes en la cima del mundo y entras en la pista principal en otra noche de la vida del club.

A primera vista, el club parece un lugar en el que se mezcla toda clase de gente. Entonces te das cuenta que todos están separados. Detrás están los Posadores, intentando llamar la atención. Hay punks de tu nivel en medio, permaneciendo ajenos a todo lo que les rodea. Hay Cromados dándose cabezazos contra las paredes a un lado, mientras que los Pandilleros están en el otro, buscando problemas.

Y los últimos ,pero no menos importantes, son varios endorfinómanos golpeándose mutuamente delante de ti, cerca del escenario donde la banda de la noche va a hacer sonar sus exitos de ayer y de hoy.

Dicen que la gente como Johnny Silverhand y Kerry Eurodyne empezaron en clubs como éste, pero crees que es un cuento. Después de todo, gente como Johnny Silverhand no necesita los clubs para llegar a la cumbre, nacieron así. Sólo es Rock N'Roll, ¿no?

En las calles de Night City, están pasando cosas. Se está haciendo la historia de la Calle. Mientras haya Pandilleros en los callejones, Nómadas en la carretera o Rockeros en los clubs, habrá acción y problemas, mires donde mires. Y el equipo de Trauma Team volará por encima de tu cabeza, esperando recoger los restos... por un precio.

Aquí tienes una muestra de la ciudad.

Está ante ti .

"Un fuego frío metálico": Silverhand todavía puede hacer rock

Reimpreso de la REVISTA ROCKERO de Junio del 2013.

Desde sus humildes comienzos en el grupo *Samurai* a sus 5 álbumes en solitario, Johnny Silverhand se ha convertido en un nombre conocidísimo del rock and roll. Con su último lanzamiento, "A Cool Metal Fire", Johnny Silverhand está intentando convertirse en una leyenda.

El album empieza como todos sus álbumes en solitario, con una fragorosa y desgarradora pieza instrumental, "Dancing With My Axe", que garantiza que incendiará tu estéreo. Esta rápida e incontenible exhibición de habilidad guitarrística es tan buena que querrás escucharla dos veces.

Y si eso no es suficiente, llega el segundo corte "Chippin' In". Esta pieza, como la primera, es otro veloz y resplandeciente rayo de rock and roll puro. También hace una pregunta sobre la sociedad de hoy que no puede ser ignorada: si continuamos con la moda actual de reemplazar partes de nuestro cuerpo con metal, ¿qué nos quedará al final?

"El álbum nos lleva al corazón de nuestra cultura y nos permite observar sus latidos."

El resto del album es típico de Silverhand, con guitarras enérgicas y letras que te hacen pensar. Aunque también tiene otras 3 canciones que destacan las dos primeras, "(Out of) The City" y "Flashing Lights", conjuntan tan bien temática y musicalmente, que parecen ser una canción en vez de dos individuales. Estas dos canciones nos traen la visión etérea de hoy de una persona ajena e inocente a nuestro sistema. Deja al oyente mirando de otra manera a su propia vida, aunque pase a la velocidad de la luz.

La última canción del album, "Never Fade Away",se sale del sonido habitual de Johnny Silverhand y lo lleva a una nueva dimensión musical. La base rítmica es simple y concisa. Esta canción no pretende ser una canción acerca de la actualidad, pero te deja ese regusto metálico de la mayoría de las demás. Aunque no estoy seguro que esta canción pegue con las demás del album debido a su nueva orientación musical, sí que debería haberse grabado en alguna parte, y "A Cool Metal Fire" es un buen sitio.

En resumen, encuentro que "A Cool Metal Fire" es mejor que tus discos ordinarios. Con su ritmo torrencial y sus letras cautivadoras, el álbum nos lleva al corazón de nuestra cultura y nos permite observar sus latidos.

ÚLTIMAS NOTICIAS DE SILVERHAND: COMIENZA EL TOUR CLON:

Despues de 6 meses de retiro debido a un intento fallido de asesinato, el Rockero **Johnny Silverhand** ha regresado a la escena musical para promocionar su nuevo LP. El album, Clone Wars, trata de los recintes descubrimientos en clonación y la idea de series de humanos de bioingeniería siendo creados para propósitos militares e industriales.

Entrevistado en su estudio de Night City, Silverhand comentó: "Necesitaba unos cuantos meses para dejar que se apagara la pasión del último disco. Clone Wars es muy intenso y a mucha gente, particularmente a los tipos de Biotechnica, no les van a gustan las acusaciones de esclavitud que incluí.

¿Pretenciosos o Políticos? Desde Seattle, Cutthroat.

Entrevista de Jeff Daniel

"El público parece componerse de los mismos chavales idiotas, pintados de más y vestidos de menos, que podrías encontrar en la mayoría de conciertos de Heavy Metal Cromático. Cada uno de ellos está tan ensimismado en su propia imagen que frecuentemente ni siquiera conocen a la banda que están viendo. Esta noche es una noche que siempre recordarán, porque Cutthroat están a punto de salir al escenario".

Esto se lee en la contraportada de Slashing Steel, el nuevo album en directo de *Cutthroat*. Algunos piensan que estos reyes del Cromo están siendo un poco pretenciosos cuando se refieren a sí mismos, pero tuve la oportunidad de hablar con Knifeedge, el cantante solista y bajista de la banda, que opinaba lo contrario.

Jeff Daniel: La gente dice a veces que sois un poco pretenciosos cuando habláis de vosotros mismos. ¿Piensas que esto es así?

Kinfeedge: Es fácil. A diferencia de la mayoría de bandas cromáticas de la actualidad, nuestras raíces son las viejas bandas punk de final de los 70 y principios de los 80. No es el estilo arrollador que solían llamar Speed Metal, aunque lo utilizamos bastante. La política es la fuerza conductora de la banda. Es la causa de que seamos tan políticos y que forcemos a nuestros oyentes. Si eso es ser pretenciosos, entonces lo somos.

JD: Cuando dices que sois una banda política ¿qué quieres decir?

K: Nos consideramos mensajeros. Nuestro trabajo consiste en abrir los

ojos a nuestra audiencia con música. Los mejores mensajes reveladores están en los asuntos e historias políticas.

JD: ¿Cómo la canción Kalakari?

K: Exacto. Mucha gente no recuerda hoy el nombre Hiram Kalakari, y no se acuerdan de lo que hizo. Tocamos canciones acerca de las cosas que han formado nuestras vidas. Intentamos decir la verdad como la vemos, no lo que el público quiera escuchar.

JD: Entonces, ¿cómo explicas el éxito de "Kalakari"? Todavía hoy está en el número 4 del Top 10 de la EuroRadio.

K: Me has cogido. Si hubiéramos sabido que tendría tanto éxito, bueno... no sé. Quizá habríamos hecho algo diferente para promocionar el álbum. Supongo que realmente es importante porque sigo pensando que una persona corriente no va a saber quién cojones fue Kalakari.

JD: Volviendo a tu motivación política, ¿cómo justificas que "Ginsu Lover" es política?

K: Fácilmente: dije que teníamos nuestro trasfondo en la política, no que toda nuestra vida estuviera motivada por ella. Pero si la escuchas atentamente, encontrarás que, de alguna manera, es una canción política. "Ginsu Lover" no va de un amante sexual sino de un miembro de una pandilla que es demasiado entusiasta al utilizar sus destripadores. Son tipos como el Amante Ginsu los que hacen inseguras nuestras calles para andar por la noche.

JD: ¿Qué es lo siguiente de Cutthroat? Slashing Steel se considera una innovación en la industria de la música. ¿Cómo vais a seguir?

K: Me has cogido. Cuando lanzamos un album en directo de material enteramente nuevo esperábamos que nuestros fans incondicionales lo compraran y ya está. Ahora, el jodido disco va y vende más de 2 millones de copias. Esperamos decidirlo despues de la gira.

-JD

DESTINY: TODAVIA AL FRENTE, TODAVIA LUCHANDO

"Han pasado 50 años / Desde que escuchamos llorar a nuestra nación / Han pasado 50 años / Desde que te vimos morir."

Letras como ésta han hecho de *Destiny* una de las bandas más provocadoras del momento. Su nuevo éxito "Song for John (Fifty Years)", no sólo está lleno de retórica política, sino que también nos recuerda una época en la que América todavía era grande.


Jessie Moore de Destiny

Desde su album de debut, "Walking the Skies", Destiny ha surtido consistentemente a su audiencia de canciones que llegan hasta lo más hondo. Jessie Moore, la líder de la banda, explica: "No solíamos ser siempre políticos. De hecho, ni siquiera nos preocupamos de otra cosa que no fuera ganar dinero hasta hace 10 años. Todo lo que quería era la fama y los beneficios que vinieran con ella. Ahora los tiempos han cambiado. Parece que todo lo que quiero ahora es hacer entender mis mensajes."

Pero la fama y la fortuna les evitaron durante varios años hasta que hicieron de teloneros de los desaparecidos *Cowboy Panzer*. En esa gira, el público empezó a fijarse en su música.

"Creo que fue el hecho de que Cowboy Panzer fueran tan grandes y tan políticos. Me di cuenta de que íbamos a telonearles en la gira y de repente supe que nuestra música tenía que cambiar. Debí de haber escrito cerca de 30 canciones en esa gira, algunas de las cuales incluimos en nuestro repertorio."

A pesar del cierto interés de Jessie acerca de los problemas políticos, el grupo siguió produciendo otro tipo de canciones.

"Recuerdo la primera vez que nos metimos en el estudio despues de la gira. Tenía todas esas canciones que quería grabar, pero el grupo empezó con esa canción estupida llamada "Input Out". Estaba furiosa. Quiero decir, ahí estaba yo para cantar estos grandes mensajes y lo que estos tipos querían hacer era hablar de relaciones frustadas."

"Entonces fue cuando amenacé con irme. Pensando ahora sobre ello, puedo entender por qué el grupo no pensaba que hablaba en serio. Amenacé con irme seis veces en nuestros primeros 9 meses de existencia. Y siempre que usaba esas amenazas podía salirme con la mía. Era una mocosa consentida."

"Tardé 5 meses en convencerles de que hablaba en serio. Para entonces ya habíamos grabado "My Baby Left Me For A ShortCircuit". Supliqué a la banda y los convencí para empezar a utilizar el material que compuse en la gira, en vez de cosas como "Input Out". Cuando acabó todo, 10 meses despues de destrozar el material de "My Baby", habíamos grabado "Dinner With Himmler".

Ese álbum atrajo la atención de los críticos. Lo llamaron el nuevo sentimiento político de los 2000. Encontramos la fama y fortuna que habíamos estado buscando.

Su segundo album despues de la gira de Cowboy Panzer les hizo conseguir más notoriedad. Tanta, que pudieron salir de gira como cabeza de cartel, no como banda telonera. El batería de Destiny, Timemaster, recuerda:

"Supuso un gran cambio. Un día teloneas a un grupo importante y, de

repente, eres un grupo importante. Todavía puedo recordar la diferencia en los fans. Un día estás tocando penosamente una vieja canción, mientras oyes a los fans bostezar y al día siguiente los fans se vuelven locos."

"Recuerdo esa actuación que hicimos en la gira de Cheyenne Mountain, cuando llegó ese Cromado brillante y se ofreció como guardaespaldas. Esas cosas no te pasan cuando eres un telonero."

Despues del lanzamiento de Cheyenne Mountain, el grupo se granjeó algunas reacciones negativas de los europeos. De hecho, el album fue prohibido durante algún tiempo en varios países.

"Puedo recordarlo", dice Timemaster. "Jessie estaba destrozada. Estaba tan metida en su papel político que se deprimió al saber que su mensaje no lo oía todo el mundo. Pero no fueron los europeos de los que tuvimos que preocuparnos. En los EE.UU., varias corporaciones, que permanecerán en el anonimato, pedían nuestras cabezas en las noticias."

"Más de una vez nuestros ayudantes y roadies, (entre los cuales se encontraban un par de tipos que solían luchar profesionalmente en los 90) tuvieron que sacudir a algunas personas que pretendían hacer algo más que darnos ánimos."

La banda todavía tiene algunos problemas con los fans. Durante la última gira hubo que arrestar en dos ocasiones a algunos fans por intentar entrar en el autobús del grupo. Y en más de una ocasión, mujeres jóvenes han denunciado haber sido atacadas por miembros del grupo.

"Sí, conozco todas esas cosas. Lo que me preocupa es que todos nuestros fans reales sepan que los dos posadores arrestados están desintoxicados, buscando un lugar para reciclarse. Y sobre esos intentos de "violación", son inventos de las corporaciones para mantenernos fuera del estrellato. Nuestros fans saben que todos tenemos relaciones estables."

Destiny. Una banda que lucha por la verdad. En una lucha contra corporaciones que no quieran escucharla, todo lo que pueden hacer es tener la esperanza de sobrevivir.

NÓMADAS: DOS PERSPECTIVAS DESDE LA CARRETERA

POR JAMES NERDWELL

Los McCain: Granjeros Errantes

Bud y Martha McCain intentaron resistir en sus tierras, pero las Agricorporaciones estaban empeñadas en hacerles marchar. Incluso despues de que las Agricorporaciones compraran el banco local para evitar que cubrieran la hipoteca sobre su propiedad, los McCain permanecían firmes a la hora de quedarse en la tierra que había sido de su familia durante generaciones. Entonces vino la "mala suerte". Su hijo mayor murió en un "accidente" de coche, su hija se convirtió en una adicta gracias a los señores corporativos de las drogas.

Y llegó la plaga. En 12 horas, todo el ganado y las aves de corral estaban muertas; las cosechas, marchitas. Los McCain dejaron sus tierras, prometiendo recuperar algún día lo que era suyo por derecho. Era un sueño que compartirían con muchos otros.

Con los años, los McCain han formado una nueva familia, la familia de los vagabundos y los desposeídos. Llegaban a pie, sobre motocicletas, en flotillas de vehículos. Bajo el liderazgo de Bud McCain, formaron una comunidad itinerante, conocidos por los demás como los Mazorcas, debido a que sus raíces estaban en el Cinturón de Maiz. Viajando por los caminos de Norteamérica, encuentran trabajo donde pueden, asientan el campamento donde les dejan, se trasladan cuando los lugareños no les aguantan más. Los Mazorcas tienen una meta común: recuperar algún día sus tierras.

Etiquetados como terroristas debido a sus audaces ataques contra las industrias que les han dejado sin hogar, los McCain prefieren pensar que son gente honesta, convertidos en luchadores de la libertad. Los Mazorcas tienen buena memoria. Aquéllos que traban amistad con ellos tienen un aliado de por vida y aquéllos que los encolerizan tienen un peligroso enemigo. ¿Recuperán los McCain sus tierras robadas? El tiempo lo dirá. Pero con cada nueva atrocidad cometida por las Corporaciones Agrícolas, su número crece.

Las Mantas Locas: Una Hermandad Mercenaria

Las Guerras Centroamericanas fueron duras para los soldados que lucharon en ellas. La vuelta a casa fue más dura aún. Las ciudades eran eriales urbanos, inadecuados para mantener una familia en ellas. Casas, pueblos, ciudades enteras habían desaparecido del mapa, victimas del progreso.

Estos jovenes soldados regresaron a una Norteamérica en que nada era sagrado, y todo estaba a la venta. Muchos encontraron que eran molestas reliquias del pasado. Sin nada que dejar atrás, muchos de estos combatientes desposeídos se volvieron hacia la única red de apoyo que tenían: ellos mismos; y hacia la única profesión que conocían: la de soldado.

Reclutados por todo el pais, los Mantas Locas son un grupo importante. Juntos forman una de las muchas ramas de la cultura Nómada, la hermandad mercenaria. Su nombre viene de su uniforme colorido, una variada colección de retales que forman aparentemente un camuflaje, y venden el único bien que les queda en este mundo en ruinas: su honor y su habilidad combativa.

Las Mantas Locas se alquilan, ya sea individualmente o en pequeños batallones. Muchos hacen de guardaespaldas, otros se contratan como mercenarios autónomos, fuerzas corporativas de extracción o como pistoleros y asesinos. Los Mantas Locas sitúan su honor por encima de todo. Puedes estar seguro de que nunca se volverán contra sus patrones, nunca se rendirán, nunca retrocederán y nunca abandonarán a un camarada.

Los Mantas Locas se consideran el último bastión de la integridad profesional en una sociedad caótica. Su reputación inflexible ha hecho de los Mantas Locas una fuerza poderosa y respetada en el mundo *Cyberpunk.*

NIGHT CITY TODAY

17 de Diciembre, 2020
Volumen CCVI, Nº 46

REPORTAJE

Las calles de Night City por Walter Pickering

Desde la calle en directo con los Cuchillas Sangrientas

Night City. La ciudad nunca es realmente oscura, no para aquéllos que viven y mueren en ella. Un circuito fluorescente inexorable de acero y cristal. La noche en Night City es como un pulso caliente. La sientes yendo a través de las venas de los colgados, hasta arriba de Encaje y Slam. Lo ves en la mirada cortante de pálidos posadores, saliendo desde debajo del cuchillo. Da igual lo que sientas; probablemente no lo estás experimentando en solitario. O perteneces a la ciudad o mueres. La gente se coagula como salpicaduras de sangre, moviéndose con mil ritmos diferentes.

Si oyes la canción de los Cuchillas Sangrientas una vez, nunca la olvidarás. Nunca sabré por qué un grupo de pandilleros como los Cuchillas me ha dejado ir una noche con su grupo; quizá cogí de buen humor a Hack Man, el jefe. Era un día de fiesta: el hermano pequeño de Hack iba a conseguir sus garras.

Un inciso para los que vivís en lo barrios altos; probablemente nunca hayáis oído hablar antes de estos pandilleros. Aquí, en la ciudad, son tan comunes como la porquería en las aceras. Las bandas han fundido ciberequipo y violencia en una forma mortal de moda callejera que se ha cobrado la vida de más de 40

Cont. Pg. 229

PANDILLAS: Ninguna Calle es Segura

Un reportaje especial



Por Mikuru Ponsumisu

Hay un incendio en la calle, rodeando tu barriada. Alimentado de drogas de diseño baratas, ciberequipo barato y armas automáticas aún más baratas, el fuego del gansterismo amenaza de nuevo con aniquilar Night City.

Durante las dos semanas pasadas, los tiroteos incontrolados han aumentado un 50%; ayer, dos paseantes inocentes fueron alcanzados por una lluvia de balas mientras iban a la tienda de la esquina. Su delito: atravesar una parte del territorio de los Pollos Locos durante una pelea de bandas.

Bandas. Son tus vecinos. Son tus hijos. Necesitas conocerles y estar preparado, porque, en Night City, ninguna calle es segura.

Grupo Bradi: El *Grupo* es una extensa banda familiar que protege niños huidos. Unos cuantos "adultos" dirigen la banda y protegen el territorio mientras los miembros más pequeños roban y trafican para apoyar a la familia. Las familias son territoriales y protegen fieramente a sus miembros.

Legión Metálica Roja: La Legión es una banda de *skinheads*; jovenes unidos alrededor de cierto grupo ideológico basado en el odio. Son habituales los uniformes, banderas y eslóganes militares. Atacarán a cualquiera que no sea correcto (lease: que no sea como ellos).

Carniceros de Acero: Una típica banda de *metal cromático.* Estas bandas centran sus actividades alrededor de sus grupos de rock favoritos, e interpretan las letras de las canciones como órdenes de sus héroes. Las pandillas de rock cromático usan los actos de violencia incontrolada sin sentido como medios de expresión.

Los Gilligans: Los *Gilligans* son la típica pandilla de *"defensa propia"*; en este caso son militantes gays que están cansados de ser atacados por grupos como la *Legión Metálica Roja.* Son relativamente pacíficos mientras no entres en su territorio (el distrito Marina) y los dejes en paz.

Los Kennedys: Los *Kennedys* son una típica banda de *posadores.* Los posadores adoptan el look "clon" para obtener protección (un Kennedy es igual que otro), identificación e impacto (20 JFKs son una visión aterradora). Estas bandas se centran en recrear sus propias interpretaciones estrafalarias de sus héroes; por ejemplo, el *Fin de Semana Deportivo de los Kennedy,* donde los 400 miembros coinciden en un lugar para celebrar una orgía de destrucción que dura una semana.

Guerreros de Metal: *Los Guerreros de Metal* son una *pandilla de combate,* con sus actividades centradas alrededor de un "código del guerrero". Combates rituales elaborados, rangos y blindajes corporales forman parte de la mística. Las pandillas de combate son peligrosas, porque cuando declaran la guerra a alguien, nunca abandonan.

Pirañas: Los Pirañas son la típica banda juerguista. Van de fiesta, beben Smash, consumen (y trafican con) drogas y atacan a la gente, todo como parte de su estilo de vida. Para ellos, la Juerga lo es todo.

Inquisidores: Los Inquisidores son una banda cultista que, como las bandas de odio, se centran en una ideología específica, en este caso religiosa. Los Inquisidores piensan que el ciberequipo es blasfemia y no piensan en otra cosa que no sea arrancarlo del cuerpo. Consideran que salvarán tu alma.

Viene Pg. 228

ciudadanos por semana. El Pandillero medio es tecnófilo y amoral. El Hardware es el alimento y la bebida del pandillero, y harán cualquier cosa para conseguirlo. Incendios provocados, robos, asaltos, asesinatos. Si hay dinero suficiente para otra pequeña mejora en una clínica del mercado negro, el pandillero se hará con ella. Ellos dicen que cada vez que es más fácil. Cuanto más hardware se inplementa, más enchufes se conecta y más chips se implanta el pandillero, más se sumerge en un mundo alterado por las máquinas, psicótico y caótico. Los mejores se convierten en los líderes del grupo, los peores son las máquinas asesinas que caminan al borde de la ciberpsicosis, listos para matarse y matar a cualquiera que esté cerca en su última juerga.

Lo peor de todo es que los Pandilleros viajan en grupo.

Quizá fue mi brazo, el que perdí en Lima, el que hizo que le cayese bien al jefe de los Cuchillas. Era un modelo militar antiguo y este acero mate y el plástico insertado me ponían a su nivel. Vivían en un viejo almacén, lejos de los barrios principales. Entraban en parejas y tríos, gritando y chillando ensordecedoras canciones callejeras de rock duro. Unos pocos cogieron trapos aceitosos y empezaron a limpiar sus garras de la sangre fresca de un grupo de posadores que buscaba pelea. Hack Man se sentó en su trono de plástico, observando con ojos metálicos las paredes encubiertas de graffitis de la guarida. Estaba endorfinado y no estaba de humor para contestar preguntas. Sólo cuando su hermano entró tambaleándose hubo un leve movimiento de su rostro de piedra tallada. Sus brazos de metal se cruzaron delante de su pecho blindado y sacó sus garras. Una señal para el resto.

Se acercaron por todos lados hacia el hermano de Hack Man. Gritos animales surgieron de sus gargantas cuando sacaron la garras alojadas en sus dedos. Monstruos de acero y carne, empujados por la música, las drogas, el hardware y los compañeros. El chico mostró sus dientes cuando el primer par se abrió paso, llegando a su meta, desgarrando su carne con lágrimas sangrientas y habilidad de cirujano. No luchó, no lloró, no huyó. En seguida, sus brazos, piernas y pecho estaban cubiertas de pequeñas laceraciones. Cayó al suelo con las rodillas dobladas. Miré con fascinado horror cuando el grupo atacaba a su presa, mordiendo y pateando. En cuestión de minutos, todo había acabado. Arrastraron al maltrecho chico ante su hermano mayor, lanzándole ante los pies de su jefe.

"Levanta", gruñó Hack Man.

El chico se puso de rodillas con la mirada perdida en ninguna parte. "Duele", murmuró con sus labios hinchados.

La patada le envió dando tumbos al suelo de la guarida. "La vida duele", dijo Hack Man entre los gritos de sus hermanos de pandilla. "Naciste en un mundo de dolor. Si no te gusta, vete ahora. Ve al desagüe. Acurrúcate y muere. Nosotros damos la bienvenida al dolor. Somos el dolor. Pero nos blindamos. Mira alrededor tuyo. Somos la ciudad. Usa tus garras para hacer daño. Sé uno de nosotros y el dolor no te tocará. Te has convertido en el dolor". Se levantó de su silla. "¿Estás preparado para convertirte en el dolor?"

Se forzó a si mismo a permanecer en pie, con su sangre pintando el suelo de rojo grasiento. Se volvió hacia el pandillero más cercano y le golpeó en la mandíbula con su puño enfundado en acero. Los Pandilleros rugieron su aprobación. La respuesta era sí. Salieron del edificio como un huracán, con sus garras al aire. Llevaban al chico sobre sus hombros. Se abrirían camino por su ciudad, yendo hacia un matasanos, acuchillando y quemando cualquier cosa en su camino. Los policías estaban lejos; no había horas extras suficientes para pagar el entrometerse en una iniciación de los Cuchillas Sangrientas.

Los hospitales informaron de 13 víctimas del alboroto de esa noche, y todo para que un niño de 15 años pudiera conseguir sus garras y se uniese a sus hermanos. Antes de dejar la guarida, Hack Man, tranquilizándose con Smash, me preguntó qué pensaba de su familia. Saque el cassette de un brazo y lo metí en la bolsa. Podría leerlo en la Red, como el resto de vosotros.

-Walter Pickering, News 54.



Corporación de Seguridad Arasaka
Clave Por Favor: ____________
Acceso concedido
¿Archivo deseado?: Simbióticos
Por favor, espere
....
Simbióticos
Simbióticos es el nombre dado al archivo de las últimas noticias de la banda "Vistas de Hierro" que están finaciados y dirigidos por Arasaka.
Informe:
Miembros de la banda: 43
Mejoras: Varias
Localización: Night City

El siguiente informe ha sido recopilado por Rachael Tyroll.
....

De acuerdo con mi misión, me encontré con la citada banda en el punto de encuentro designado. A su llegada, procedieron a escanearme buscando armas y otros implantes cibernéticos perceptibles. Cuando se aseguraron de que era un representante de Arasaka, la líder salió de un bar cercano desde donde había estado viendo el encuentro inicial.

Las primeras palabras de la líder, que se llamaba a si misma Brandywine, me indicaron que, evidentemente, a la banda no le entusiasmaba ser un peón de Arasaka, pero que renunciaban a su carácter por el dinero que les dábamos. Entonces me preguntó el propósito del encuentro. Dije que Arasaka deseaba que yo acompañara a la banda durante una semana para observar el alcance completo de sus actividades. Me agarraron por detrás y alguien más amenazaba mi vida con varias hojas afiladas que salían de sus manos. Estas armas, que son ilegales, los llaman en la calle "Destripadores" y, juzgando su apariencia, debería estimar que pueden hacer pedazos huesos y carne humana.

La hostilidad inicial de la banda se detuvo en seco cuando dije firmemente que, si me mataban o renunciaban a mi compañía, ello conduciría a un inmediato corte de la subvención ofrecido por Arasaka. Tengo la impresión de que los miembros de esta banda odian su propia humanidad tanto como el del resto de la gente. Esto se vio reforzado por mi observación de que los miembros de la banda que tenían la más alta estima eran los que tenían la mayor cantidad de metal mezclado con sus cuerpos. A mi juicio, los miembros de esta banda pueden ser fácilmente controlados por nuestra organización, controlando simplemente su suministro monetario para comprar nuevos implantes cibernéticos.

La semana que pasé con la banda demostró otra teoría que había postulado: La banda no solo odia a la humanidad (lo que, en sí mismo, podría ser la razón de su existencia), sino que también les gusta herir, mutilar y matar a otros por lo que parece ser el puro placer de hacerlo. Estos dos factores me llevaron a la conclusión de que los miembros de las "Vistas de Hierro" están sufriendo ciberpsicosis, y eliminar nuestros lazos con ellos en un futuro cercano puede ser la mejor solución para ambas partes.
- Rachael Tyroll 1/9/20

ESTALLA LA VIOLENCIA DE LAS BANDAS EN LAS CALLES DE NIGHT CITY

Por Bes Isis

En las primeras horas de la mañana murieron 17 jóvenes en este enfrentamiento entre bandas. Fuentes de la calle cuentan que un grupo de los Vistas de Hierro estaban reunidos en el bar conocido como las Noches del Arco Iris cuando se encontraron con unos Inquisidores vestidos con túnicas rojas. Despues de una breve discusión, comenzó la lucha y cuando todo terminó, 7 Inquisidores y 10 Vistas de Hierro habían muerto.



Cuando finalmente pudimos llegar hasta el líder de los Inquisidores, cuyo nombre pidió que no fuera revelado, aceptó decir algunos comentarios acerca del incidente de hoy y de otros incidentes relacionados.

"A medianoche, cuando el sonido de pasos en la acera te meta miedo en el corazón, los Inquisidores estarán allí para juzgarte. El ejemplo de esta noche, el ataque a los herejes conocidos como Vistas de Hierro, es sólo el inicio de la venida de un nuevo orden. Un nuevo orden que será dirigido por los Inquisidores."

"No estoy aquí ante el público para predicar el apocalipsis inminente, sino un juicio. Un juicio que será ejecutado por los Inquisidores. La mayoría del público no tiene nada que temer, pero hay algunos por ahí que deberían recapacitar acerca de sus pecados y que serán pronto castigados por ellos."

"Para apoyar el impacto de esta afirmación, sólo necesito señalar el caso de los heréticos miembros de los Vistas de Hierro. Ellos, como cualquier otro que haya incluido maquinaria antinatural en su carne dada por Dios, serán atacados por los Inquisidores. Si esto no está suficientemente claro, permítame repetirlo: si no tienes metal en tu cuerpo, estás a salvo. Si te has sometido voluntariamente a esa unión blasfema, ten cuidado. Los Inquisidores están aquí para juzgarte."

Aunque no reveló su identidad al público, se pensó que el jefe de los Inquisidores tiene algunos antiguos precendentes religiosos, sin seguidores, que pueden tomarse como la causa de su punto de vista ligeramente discordante acerca de la sociedad de hoy. Sean cuales sean sus razones, el jefe de los Inquisidores ha advertido a la gente de Night City.

Como apunte final, debe señalarse que el jefe de la policía de Night City no quiso contestar a las preguntas relacionadas con sus planes para controlar a los Inquisidores y a las demás bandas que amenazan a los ciudadanos de esta ciudad. De hecho, lo único que pudimos sonsacar fue: "Sin comentarios".

¿Os suena familiar?

Primera Persona

Una Noche con el EQUIPO TRAUMA

Cramer, Doctor en Medicina. Empleado de Salvavi-das Trauma Inc., Sucursal de Night City Nº 23

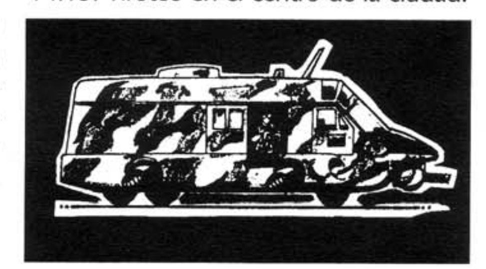
Transporte: P&W modificado AV-4E. Impacto proporcionado para amenazar nivel 7. Tripulación: 5; 2 Médicos, 2 Mercenarios, 1 Conductor/Artillero

6:30. Llamada tempranera. Respuesta en la zona de almacenes. El paciente es una víctima de una escaramuza de pandilleros. Pecho abierto. Trumatismos en hígado y páncreas. Colapso en ambos pulmones. El PH de la sangre cuatro niveles por encima del límite. Paciente muerto. No es posible revivirlo. Se le quita un ciberbrazo modelo K-100 con opciones de combate como compensación. Se sugiere que se destine la mitad del valor de reventa en el fondo de Navidades de la compañía, como indica la norma.

9:47. Alerta de tarjeta rota en el restaurante de sushi Hari Kiri. Ejecutivo encontrado ahogándose con un pedazo de calamar. Administrado repentino manotazo en la espalda haciendo caer el objeto extraño. Se lee al paciente la factura por servicio. El paciente se volvió hostil y amenazó con presentar un pleito. Se añadieron recargos. El paciente sacó un arma de fuego, obligando a los Mercenarios a disparar en defensa propia. Paciente revivido y conducido al Centro Médico. Se sugiere cancelación de la cuenta despues del pago de las facturas.

11:30. Mercenario caído en territorio de Raven Microcyb Inc. Los agentes de seguridad de la corporación se mostraron hostiles y no permitieron los procedimientos de recogida del paciente, acogiéndose a los derechos de la Ley de Espionaje Corporativo del 2009. Nadie en el equipo había oído hablar de esta Ley, así que, de acuerdo con los procedimientos estándar, seguimos con la recogida. Los abogados de Raven Inc. deberían ponerse en contacto acerca de la muerte de seis empleados de seguridad que se interpusieron en el camino del AV-4. Paciente revivido y se le cargan gastos por munición y tarifas de abogados de la compañía.

14:15. Tiroteo en el centro de la ciudad.



Dos tarjetas rotas. Al llegar, se descubrió un equipo de R.E.O. Meatwagon cargando a nuestros pacientes en su unidad. Siguiendo la política de la compañía acerca de "exclusividad de carne", les exigimos, a través del altavoz, que se marcharan. El equipo R.E.O. abrió fuego con armas ligeras. La enfermera Chestly Whitestone tomó la iniciativa y lanzó bombonas de napalm. La explosión mató a los pacientes y al equipo R.E.O. Pero, la reacción rápida de la Enfermera Whitestone salvó la reputación del equipo y de la compañía. Se sugiere demandar a R.E.O. por los costes de las cuentas de los pacientes y los gastos de munición.

15:55. Llamada de tarjeta rota en el Gran Ilusión, Discoteca y Bar. El paciente era un Rockero, Kerry Eurodyne. El paciente estaba bien de salud, pero sufría el asalto de jovencitas. Se lanzaron gases lacrimógenos y se le resguardó. El agradecido Sr. Eurodyne pagó el coste de la operación y de un nuevo vestuario con la cuenta de su estudio y nos dio una buena propina. Como los fans parecían disfrutar del caos organizado, dudo de que la compañía tenga que preocuparse de pleitos presentados por los iracundos padres.

16:30. Miembros de un equipo atacados en un bar durante su descanso; un pandillero con una escopeta intentaba un atraco. El criminal fue ejecutado por el jefe de seguridad del equipo, Jazz Tobias. El criminal murió debido a los impactos de balas de pequeñas armas y se le colocó en la ciberred de respuesta Salvavidas. Imposible revivirlo. Se sugiere requisar los honorarios abonados a cuenta junto con todos los efectos personales. Debido a la gran cantidad de ciberequipo que llevaba el paciente, es posible que estuviera en las primeras etapas de la ciberpsicosis.

17:40. Llamada por la Red desde un callejón cercano a Elks Lodge. Paciente identificada como la actriz de vídeo de la DMS Samantha Horn. Aparente sobredosis de Endorfina y Slam. Paciente revivida. Se siguieron instrucciones para llevar a la paciente a los estudios de la DMS. El equipo sufrió una emboscada mientras se acercaba a la plataforma de aterrizaje de la DMS por parte de tres AV-4 con distintivos de la R.E.O. Meatwagon. Realizada acción evasiva. Estabilizadores principales agujereados durante el tiroteo. Las defensas antiaéreas de la DMS abrieron fuego dentro del radio de 275 m, dispersando a los vehículos de R.E.O., uno de los cuales se estrelló sobre el distrito financiero durante la retirada. Paciente entregado tras el pago de dietas por misión peligrosa y la promesa de salir una noche por la ciudad con el cirujano jefe. Me he tomado la libertad de poner en alerta clase 1 a todos los equipos de Salvavidas. Contestar a todos los vehículos y empleados de R.E.O. con "extremada hostilidad". Véase el informe suplementario sobre el incidente y el daño del vehículo.

19:00. Finaliza el turno y aparcamos el vehículo. Se acuerdan con el supervisor las horas extras y las pagas por trabajos peligrosos. Se dan al equipo dos días de vacaciones pagadas mientras se efectúan las reparaciones en el vehículo. Se reciben armas pesadas de la armería Salvavidas. Se contacta con varios Arregladores para tratar con el personal de R.E.O. El equipo permanecerá unido hasta que se olvide el incidente. Para emergencias, contactar con el equipo a través del código de Red "Un punto de sutura a tiempo".........Fin del Informe ....Fin del Informe......

SCREAMSHEETS

EN EL SIGLO XXI, HAY MUCHAS MANERAS DE ENTERARTE DE ALGO. PERO LA MEJOR ES UN SCREAMSHEET, UNA MEZCLA DE FAX Y PERIÓDICO, CONECTADA DIRECTAMENTE A LAS BASES DE DATOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MUNDIALES.

A VECES UN SCREAMSHEET SÓLO ES INFORMACIÓN; UNA EMOCIÓN BARATA PARA LOS DESCEREBRADOS. PERO OTRAS VECES HAY OTRA HISTORIA; UN SIGNIFICADO MÁS PROFUNDO ACECHANDO COMO UN TIBURÓN DEBAJO DE LA SUPERFICIE; DATOS POCO IMPORTANTES QUE LLEVAN A UNA AVENTURA NUEVA, SIMPLEMENTE PASANDO LA PÁGINA.
AQUÍ ESTÁN DIEZ VISIONES DEL LÍMITE.



SCREAMSHEETS

ESCRITAS POR: MIKE BLUM

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: JANET PIERCY & TED TALSORIAN

BASES DE DATOS: WORLD NETWORK NEWS & NETWORK 54

SCREAMSHEET™ 1990 R. TALSORIAN GAMES, INC.
1990 R. TALSORIAN GAMES, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

NIGHT CITY TODAY

29 De Septiembre, 2020
Volumen CCVI, Nº 28

PETROCHEM REACCIONA ANTE EL ANUNCIO DEL ECP DE BIOTECHNICA

Dallas, Texas- Un portavoz anónimo de Petrochem efectuó unas dramáticas declaraciones a los reporteros y analistas industriales, de la revelación de la nueva enzima ECP por parte de Biotechnica. "Creemos que seis meses no es tiempo suficiente para hacer las pruebas adecuadas sobre este producto de ingeniería. El riesgo biológico es enorme, especialmente considerando que los rusos producen el 10% mundial de maíz y trigo. Si algún inesperado efecto secundario disminuyera o eliminara su producción agrícola, se podría producir un hambre a gran escala".

CONDICIONES PARA HOY DE LAS CARRETERAS DEL MEDIO OESTE

PATROCINADA POR PETROCHEM

"Sin los productos petroquímicos, sería imposible la vida tal como la conocemos...." [extractado]

... La interestatal 40 en dirección este está cerrada cerca de Fort Smith, Arkansas por reparaciones en un puente (...) El trafico en la interestatal 35 está ralentizado por un convoy nómada que va en dirección sur en el condado de Lyon, Kansas (...) La nacional 81 cerca de Enid, Oklahoma ha sido cerrada debido a un vertido de residuos tóxicos y se cree que será abierta durante el día de hoy (...) Hay retrasos de hasta una hora en dirección este en la interestatal 44 cerca de Tulsa debido a trabajos en la carretera (...) Tráfico lento en la autopista de peaje de la Nación India al sur de Henryetta por el humo de un incendio en un vertedero de ruedas (...) Informes de graves inundaciones en varios estados del Golfo y por todo el rio Mississippí (...) Lluvia ácida alrededor de Omaha (...) Incidentes producidos por un francotirador en la autopista han detenido el tráfico (...) Hay bancos de siluros mutantes migratorios en las carreteras al oeste de Shreveport ...

BIOTECHNICA PRESENTA LA ENZIMA DE CRECIMIENTO VEGETAL MEJORADA

La Jolla, CA- Hoy, en un espectacular anuncio, funcionarios de Biotechnica revelaron el descubrimiento de una nueva enzima de crecimiento vegetal (ECV) que promete incrementar en un 10% la producción de grano y cereales. La enzima, desarrollada por investigadores del Laboratorio de Investiga-ción de Biotechnica, se someterá pronto a las pruebas oficiales del Dpto. de Agricultura. Biotechnica espera que la ECV se pueda distribuír el año que viene.

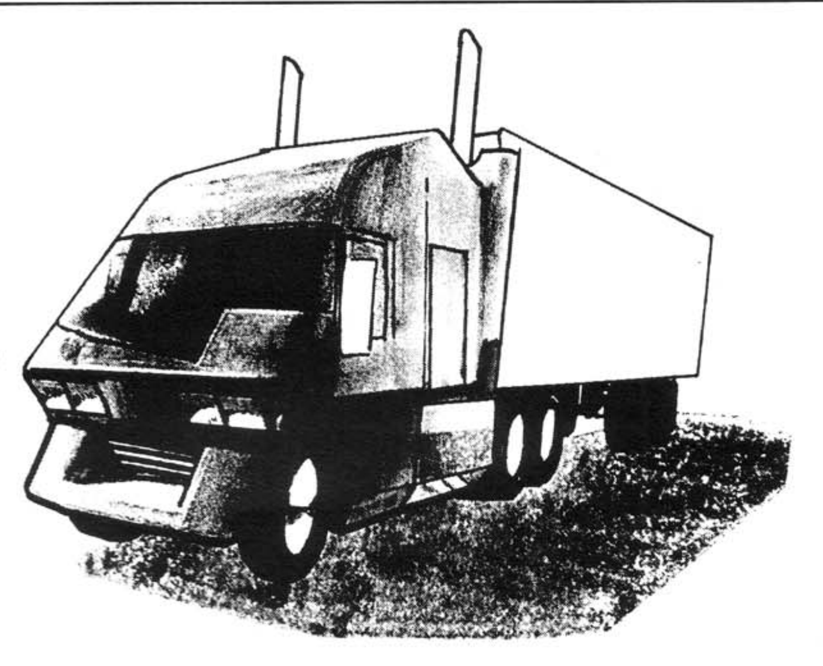
Los analistas de bolsa esperan que suban las acciones de Biotechnica, y se esperan que caigan las del gigante agrícola Petrochem, (ver pag C-30)

CON LA MIRADA EN EL MERCADO:

***Night City Today* examina el mejor equipamiento disponible.**

Hoy: El transporte pesado Yakurichi-Ural BR70

Con: Interface Cibernético completo • Sistema de Navegación con Paquete de Guía NAVSTAR • Radar • Emisora de Banda Ciudadana •Cabina dormitorio para dos • Propulsión Rolls Royce CB40v • 5800 CV • 175 km/h en autopista / 200 Km/h potenciado.

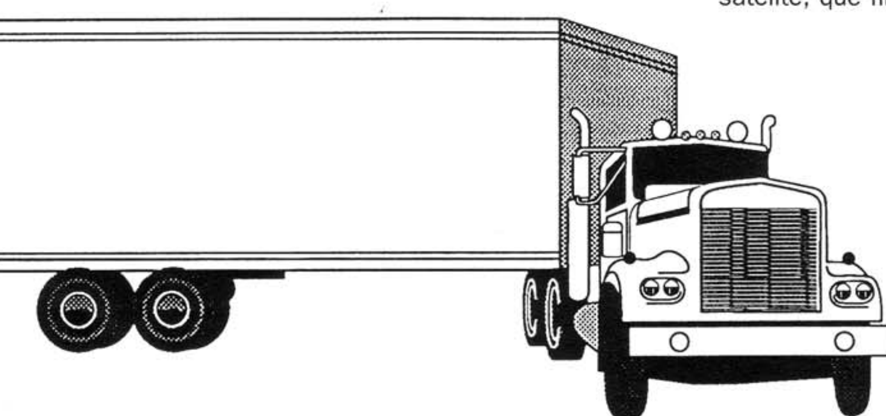


Escenario 1:

En la Autopista

Información para los jugadores

Los jugadores, mientras están en la Costa Oeste, son abordados por Biotechnica para que conduzcan y escolten un tráiler cargado con ECV y equipo de laboratorio desde su central en La Jolla, hasta unas instalaciones del departamento de Agricultura cerca de Nashville, Tennessee. Se pedirá al equipo que recorran 3000 km en 36 horas. Biotechnica revelará que Petrochem está intentando echar mano de la ECV y que el equipo debería contar con problemas. En los estados de Medio Oeste, en los cuales Petrochem posee grandes porciones del paisaje, la corporación puede hacer lo que quiera.



El transporte es un Yakurichi-Ural BR70, con interface cibernético, sistema de navegación, emisora de banda ciudadana, detector de radar, dos asientos eyectables, extintores automáticos, sonar de superficie para la suspensión activa, señales de emergencia, radar con frenos automáticos en la parrilla, aire acondicionado, estéreo, cabina con dormitorio, cabestrante y armazón de fibra de vidrio y kevlar con 70 de CP y ventanas de policarbono de 30 de CP. El propulsor es un Rolls Royce CB40v turbo-compuesto con 64 litros, V-12 con motor con pistones de geometría variable que actúan como generador de gestión para 4 turborreactores modificados Teledyne CAE J402, que utiliza como combustible una mezcla de gasolina nitrificada de alto octanaje, meta-alcohol, éter y acetona; se dispone de un tanque de gases al rojo de ácido nítrico inhibido como oxidante que dura 25 minutos. Con una potencia (sin propulsión complementaria) de 5800 caballos y con depósito de 1200 litros de combustible.
La velocidad es de 175 km/h en autopista (200 con impulsor), 65 km/h campo a través (80 con impulsor). 8 m de longitud, 3 m de anchura y 3,1 de altura. Cuatro depósitos suplementarios le dan una autonomía total de 3300 km. El precio total, si quieres uno, es de 120.000 ed. El remolque es un furgón blindado Freyhilf (CP=90), con sistema de alarma, aire acondicionado y APU separadas; lleva dos ruedas de repuesto (que también valen para el camión). Hay varias cajas de herramientas. Se ha instalado una escotilla en lo alto de la cabina dormitorio.

El equipo también podrá usar dos sedanes Toyo-Chevrolet que hará de vehículos de escolta/exploración anonimos. Cada uno de ellos ha sido equipado con una emisora de banda ciudadana y opciones y presintonías de un "interceptor policial" (trátese como un coche deportivo). Sin embargo, ninguno está blindado.

El cargamento consiste en 20 bombonas de plástico de ECV, 280 sacos de fertilizante de alto rendimiento y dos cajones de instrumentos de pruebas. Los miembros del equipo recibirán 1000 ed. cada uno si el cargamento llega intacto a su destino.

Notas para el Árbitro:

Biotechnica está utilizando a los jugadores como señuelo. La ECV que lleva en el camión es una versión experimental prematura que se estropeó. Biotechnica espera que Petrochem a) sea desviado del envío real y b) si roba la ECV falsa, Petrochem perderá unos cuantos meses averiguando qué es. Para alcanzar su meta, Biotechnica ha equipado al camión con un transmisor/receptor de satélite, que filtrará la posición del camión (mediante netrunners independientes y cortocircuitos) a Petrochem una o dos veces durante el viaje. El transmisor es una cajita del tamaño de un paquete de cigarrillos, adherido a la parte inferior del cuadro de mandos. Por esto, los personajes podrán ser interceptados un par de veces por coches, helicópteros, controles o tropas corporativas, etc.

Si se perforan los depósitos de combustible del camión Yakuruchi-Ural, el combustible que quede en ese depósito podría incendiarse. Cinco de los depósitos contienen la mezcla de gasolina, alcohol, éter y acetona; el sexto lleva los 300 litros de vapores de ácido nítrico al rojo.

El transporte real está siendo enviado con metodos y rutas totalmente diferentes, protegido por mercenarios a sueldo de Arasaka.

Sin embargo, Biotechnica pagará a los personajes de mala gana si llegan a Nashville. Despues de todo, nadie quiere tener la fama de timador de mercenarios.

NIGHT CITY TODAY

6 de Octubre, 2020
Volumen CCVI, Nº29

>CRIMEN
>CAZADOR DE NIGHT CITY
>FECHA : HACE 3 SEMANAS
: NIGHT CITY

BRIGHTMAN EXCARCELADO

Night City, CA- Después de pasar 17 años en prisión, Joshua Brightman fue liberado ayer al terminar su condena. Sospechoso de ser el "Cazador de Night City", Brightman nunca fue condenado por ninguno de los 32 asesinatos cometidos por el Cazador. Fue encarcelado por secuestro e intento de asesinato despues de un juicio ampliamente difundido. Sin embargo, muchos creen que Brightman es realmente el Cazador. Brightman, antiguo gerente de una tienda de equipo electrónico, tiene ahora 39 años.

Se han recibido amenazas contra Brightman, y su firme propósito de volver a Night City ha alarmado a los grupos de ciudadanos. Sin embargo, los portavoces policiales no estaban preocupados, afirmando: "Cada día tratamos con ciberpsicópatas que harían que el Cazador se pareciera a Papá Noel. Supongo que el Sr. Brightman encontrará las calles un poco más desagradables que como las recuerda".

En una noticia relacionada, el fiscal federal Mel de Costa confirmó que se presentarán cargos contra Brightman por el Estatuto federal sobre armas de fuego, ya que el estatuto de limitaciones ha expirado. Se encontró un enorme arsenal en posesión de Brightman cuando se le arrestó, pero no se formularon acusaciones. "El Estado de California metió la pata en el proceso a Brightman", dijo de Costa. "Estabamos seguros que sería condenado de los cargos de asesinato múltiple en circunstancias especiales y no seguimos adelante con los cargos de posesión de armas. Cuando finalizó el juicio, nuestros recursos se habían dividido demasiado en varios procesos contra la "Ley Internacional sobre Señores de la Droga" centroamericanos, y nunca se continuó con el caso".

>BRIGHTMAN
>FECHA : HACE DOS
SEMANAS : NIGHT CITY

SOSPECHOSO COMPRA CIBERMIEMBROS

Night City, CA- Este reportero ha sabido que Joshua Brightman, recientemente liberado de prisión y sospechoso de ser el Cazador de Night City, se ha sometido en los últimos dos días a una extensa cirugía de repuestos cibernéticos. La naturaleza exacta de sus mejoras son desconocidas, pero solo en hardware se ha gastado más de 3.000 $.

El portavoz policial de Night City, Claude Maxwell, sólo comentó: "Mientras Brightman no compre tecnología ilegal, no podemos tocarle". Cuando se le preguntó si la policía planeaba vigilar las compras de ciberequipo de Brightman, Maxwell contestó: "Sin comentarios".

>CRIMEN
>ASESINATO
>NIGHT CITY
>ACTUAL : ACTUAL

RONDA CRIMINAL



El informe criminal consolidado de la última semana es el siguiente: 72 asesinatos, 2 más que la misma semana del año pasado; 190 intentos de asesinato, bajan 6; 590 asaltos, suben 12; 15 secuestros, sube 1 (sigue en la pág. C-6)

SE BUSCAN: personas con experiencia en Arqueología para trabajar en un proyecto de investigación corporativo. Se da preferencia a especialistas en los Antiguos Yacimientos Megalíticos Británicos. Sueldo elevado. Contactar con Hudson y Asociados 1-212-555-6789

BODY IMAGE

Cuando sólo sirve lo mejor....

Interconectado

Los Maestros Hackers

Para todas tus necesidades de seguridad en la RED. Contacta en DF 562-128, código 1226 para un presupuesto gratuito.



VEA NEWS 54 CON DONDRE WHITFIELD A LAS 8:00 EN EL CANAL 54.

EL CANAL DE MÁXIMA INFORMACIÓN

Escenario 2:

Regreso al Área de Castigo

Información para los Jugadores

Los jugadores son abordados por Carole Medina, una Arregladora de poca monta, que necesita protección. Recientemente ha conseguido algunas pruebas que demostrarían que Joshua Brightman es en efecto el Cazador de Night City. Está intentando vender al mejor postor estas evidencias a Network News 54 y WNS, pero esto exigirá un día o dos. Mientras tanto, está preocupada ante la posibilidad de que las corporaciones intenten conseguir algo a cambio de nada, y también de recibir una visita del Cazador. Pagará 500 ed. a cada personaje (hasta 6) por protegerla durante dos días. Los personajes pueden elegir dónde situar su piso franco, mientras esté en las areas de Centro, Sur o Charter Hill. Cada corporación querrá enviar a alguien para inspeccionar la prueba antes de comprarla.

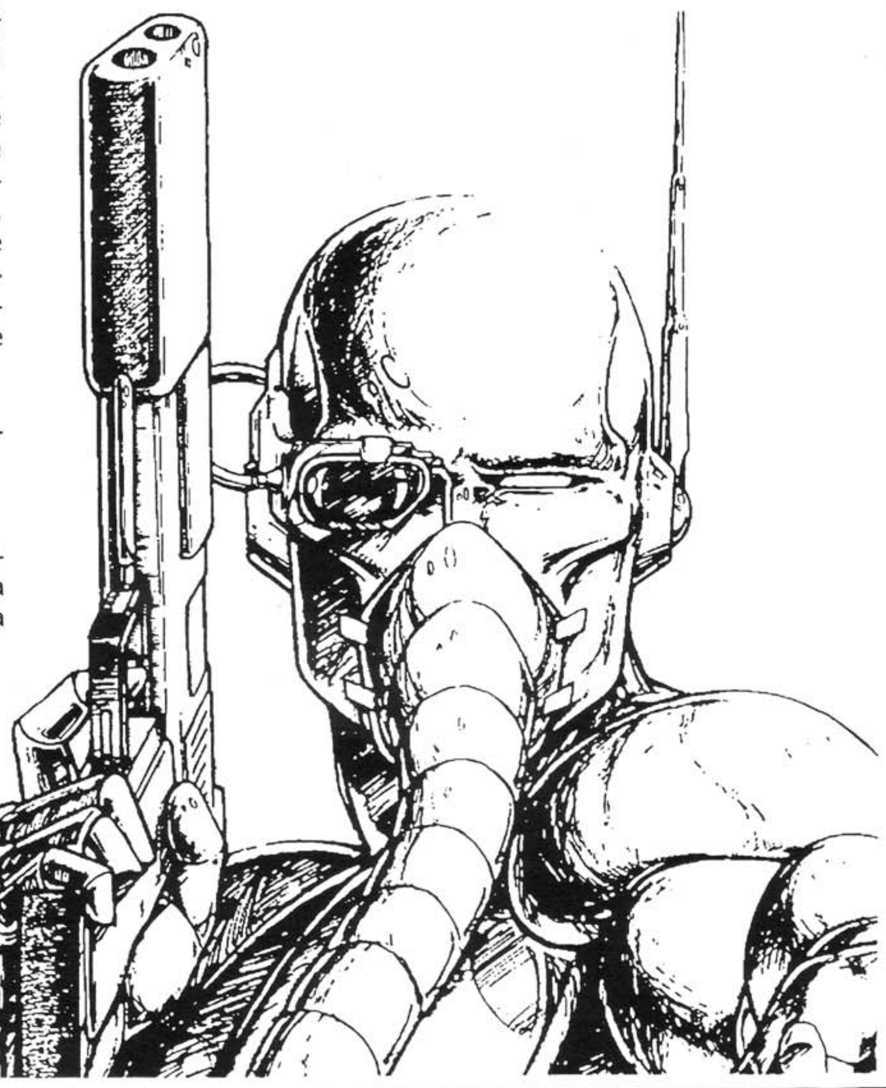
Medina está armada con un revolver Magnum .357 de cañón corto.

Notas para el Árbitro:

Brightman es el Cazador. Se ha armado hasta los dientes e incluso ha cometido un par de asesinatos en la pasada semana. Era un maniático de la tecnología antes de entrar en prisión y ha seguido el desarrollo del ciberequipamiento con astuto nerviosismo. Ha tirado la casa por la ventana comprando ciberequipo: placas corporales, cibermiembros y grandes cantidades de cibertecnología legal e ilegal. No experimenta la ciberpsicosis porque ya era un psicópata antes de que el ciberequipo estubiera disponible. Brightman es sobrenaturalmente sigiloso y se deleita asustando a sus víctimas antes de eliminarlas. Tenía grandes conocimientos de electrónica poco compleja: como por ejemplo, líneas telefónicas y del tendido eléctrico. Como Cazador, lleva un gran surtido de grandes armas y cuchillos, y viste un mono negro y un pasamontañas.

Las dos corporaciones de noticias enviarán, en horas diferentes, a un investigador para ver las pruebas que ha reunido Medina (una caja de zapatos llena de fotografías horribles). Durante las siguientes 18 horas, las dos corporaciones ofertarán y maniobrarán. Por último, a últimas horas de la tarde del segundo día, una corporación ganará la subasta; un ejecutivo de la otra, en un ataque de despecho, llamará a Brightman y le dirá donde está Medina, y el motivo por el cual debería visitarla.

Pasaran seis horas mientras se acuerdan los detalles del pago y la corporación envía un equipo para recoger la evidencia. Durante ese tiempo, Brightman atacará...



NIGHT CITY TODAY

REPORTAJE

DMS CASTIGA A SUS COMPETIDORES

Los Ángeles, CA- A raíz del fallo de la Comisión Federal de Comunicaciones sobre "La Rosita", Diverse Media Systems ha perseguido con vigor a sus competidores no autorizados. Pleitos, interferencias y acoso físico son algunos de los métodos que han sido empleados en un agresivo esfuerzo para contrarrestar la propagación de los independientes. Otros medios de comunicación también se han aprovechado de las leyes recién aprobadas, pero sólo DMS ha llegado hasta los límites admisibles..., algunos dirán que los ha sobrepasado.

En este artículo, examinaremos las últimas acciones de la DMS e intentaremos descubrir sus razones (continua en la pág. C-2).

>KRAB
>FECHA : ACTIVIDAD : LOS ÁNGELES

JOSH CARBONELL EMITE DESDE EL OCÉANO

¡El periodista renegado Josh Carbonell sigue tocando las narices a los peces gordos de la DMS! Su emisora pirata, KRAB, que funciona desde una vieja plataforma petrolífera en el canal de San Pedro, ha desvelado últimamente varias noticias importantes, en dos de las cuales se involucraba a los propios reporteros de la DMS. En la serie "Escándalo Genético del Valle Imperial" el reportero de la KRAB Julian Morales revela que los investigadores de la DMS estaban involucrados en el encubrimiento de un importante yacimiento de residuos biológicos. En su propia serie "Una profunda mirada", Josh ha hecho seguimientos de noticias emitidas por DMS y Network 54; DMS aparece particularmente ridiculizada. KRAB también se ha convertido en la emisora de música de moda en L.A.

Josh atribuye su éxito al "sexo, drogas y el peor gusto musical al oeste de las Rocosas". Permito a mis DJs hacer su propia programación y espero que mis reporteros sean agresivos (continúa en la pg C-15)

>MÁS

CAYÉNDOSE A PEDAZOS

Desde el verano del 2011, los residuos de L.A. han permanecido expuestos a una radiación peligrosa. Para ser más concretos, a las transmisiones de la emisora de radio pirata KRAB. La emisora emite una señal lo suficientemente fuerte para llegar hasta 37 millones de angelinos,aunque también ha estado en silencio en intervalos de hasta una semana. La mezcla salvaje y confusa de rock político, noticias poco convencionales y otros elementos inesperados en la programación han hecho de esta emisora la favorita de la calle. Los DJs Montjoy Singh, Renee Dillon, y (sigue en la pg C-15)

>CALHUA-MEXICA
>FECHA : HACE DOS SEMANAS : LOS ÁNGELES

PANDILLA DESTROZA EMISORA DE RADIO INDEPENDIENTE; 3 MUERTOS

A primeras horas de esta mañana, una pandilla local atacó una pequeña emisora pirata, llamada Radio Burbank Libre, destruyendo su estudio y sus unidades móviles. Murieron 3 personas, incluyendo el propietario de la emisora, Mark Springfield. La emisora, que había estado emitiendo en varios canales de FM, era conocida por sus gustos musicales únicos y sus directos reportajes de investigación. La policía local todavía no ha declarado nada acerca del ataque.

La emisora había estado robando tiempo en antena de las transmisiones corporativas, utilizando sofisticadas técnicas de infiltración por ordenador. No tenían transmisor propio.

La pandilla, identificada como la banda Calhua-Mexica, estuvo asociada en el pasado con la corporación DMS. Sin embargo, el portavoz corporativo negó cualquier conocimiento acerca de esa conexión. Representantes de la banda Calhua-Mexica, cuando contactaron con este reportero, emitieron unas confusas declaraciones que parecían indicar que se sentían insultados por Radio Burbank Libre, y que habían decidido por sí solos pasar a la acción.

Diversiones

EN CLUB RETRO



PARA LAS MEJORES ACTUACIONES Y CABARET EN BIOESCULTURA. AHORA PRESENTADO, "ÉXITOS DE 1989"
142 S.DELANY, NIGHT CITY

Escenario 3:

Radio Pirata

Información para los Jugadores:

Los personajes son reclutados por Josh Carbonell de la KRAB para defender a su personal, sus estudios de la DMS y sus matones. Espera con toda seguridad una visita de la banda Calhua-Mexica en un futuro cercano. Pagará 100 ed. por día, cada día, más alojamiento y provisiones, durante al menos un mes de trabajo. También tendréis la oportunidad de convivir y emborracharos (fuera del trabajo) con un grupo de estupendos DJs, personalidades periodísticas clandestinas y músicos de visita.

El estudio actual de la KRAB está en una barcaza, a varios kilómetros de la vieja planta petrolífera que tiene el transmisor de la KRAB. Hay una conexión de seguridad de microondas entre la barcaza y la plataforma; todos los corresponsales de la KRAB utilizan teléfonos celulares para narrar sus historias. Josh no cree que este sistema evite que la DMS encuentre su estudio.

La barcaza está en medio de una ciudad de balsas, que cubre 130 km² y flota frente a las playas de Los Ángeles. Los residentes son pobres, de etnias discriminadas, gente sin hogar, indocumentados y/o perseguidos por la Ley. Hoy viven cerca de 120.000 personas en viejas barcazas, pequeñas barcas, pontones, balsas reparadas y cualquier cosa que flote. Hay canales de agua estrechos y retorcidos que recorren la ciudad de balsas. Hace tiempo que los Guardacostas han dejado de intentar dispersar este revoltijo, y se contentan con mantener las balsas fuera del puerto y de las rutas marítimas. Los habitantes de las balsas son otra variedad de "Nómadas" a efectos del juego, aunque la ciudad-balsa no se mueve.
En cualquier momento, habrá al menos una docena de PNJs en la barcaza de la KRAB: Josh, tres Técnicos que conservan el enorme conjunto de equipo de radio de la emisora, un par de Periodistas que hacen de productores / escritores / ingenieros de sonido para la emisora, un cocinero, un par de DJ o reporteros (más Periodistas o posiblemente Rockeros) y alguna personalidad periodística /musical clandestina para alguna entrevista (o para ayudar a Josh a defender el lugar) junto con su banda (y posiblemente alguna groupie). La mayoría de ellos irán armados con pistolas ligeras.

Los Técnicos han montado un par de cámaras de luz tenue en el mástil de la barcaza. Se ha creado un laberinto de habitaciones con láminas de acero, dentro y fuera de la barcaza. Se podría describir la decoración como "funky".

Hay disponibles un par de lanchas motoras y un fueraborda de utilidad para viajar por la cuidad-balsa o hacia Los Ángeles.

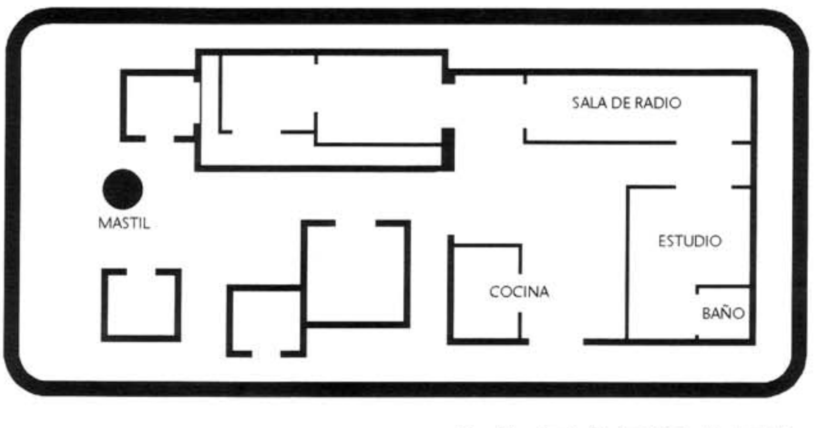
Los Técnicos, Josh y alguno de los periodistas suelen jugar al póker por las noches.

Notas para el Árbitro:

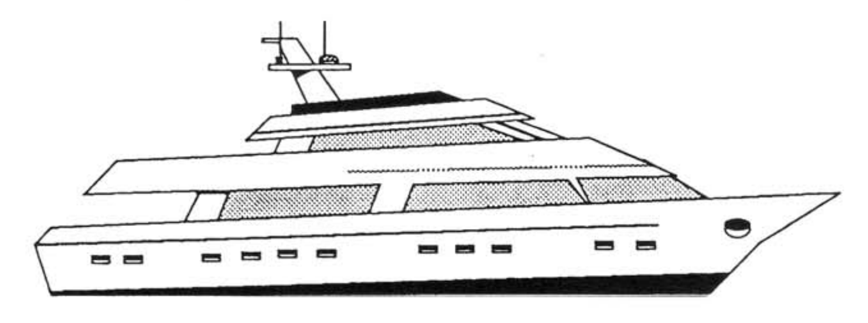
DMS encontrará la situación actual del estudio en unos cuantos días y enviará a sus matones de la banda Calhua-Mexica para destruirlo. Llegarán en seis lanchas motoras robadas y en un Aerogiro Bell-15, robado también. Cada lancha llevará a tres pandilleros y el Aerogiro sólo a uno. Como armamento, los malos dispondrán de muchas armas automáticas, un par de lanzagranadas y unos cuantos cócteles Molotov. El pandillero del Aerogiro hará de bombardero. Todos ellos tienen potenciadores de reflejos y armas inteligentes como mínimo, pero seguro que llevan instalado más ciberequipo.

Los residentes de la ciudad cercanos a la barcaza podrán ayudar a los jugadores si las cosas parecen ir mal; no les gustan los pandilleros y Josh ha sido un buen vecino.

Si los jugadores se las apañan para repeler el asalto, Josh les ofrecerá empleos ocasionales como "cobertura" para sus reporteros.



LA BARCAZA



NIGHT CITY TODAY

20 de Octubre , 2020
Volumen CCVI, Nº 31

¡CIBEREQUIPO ADULTERADO EN LAS CALLES!

Night City- En un extraño giro del problema del mercado negro de ciberequipo, este reportero supo hoy que se había distribuido ciberequipo saboteado. Vendido al parecer a pandilleros desprevenidos, estas prótesis contenían chips programados para causar violentos incidentes.

No se ha detectado todavía una explicación para estos incidentes. Varios pandilleros se han estrangulado a sí mismos con sus propios ciberbrazos; otros han disparado sobre coches de policía u oficiales de patrulla (con menos razones que las habituales). Algunos se han vuelto ciberpsicópatas en muy poco tiempo y otros han sido hallados muertos sin causa aparente. Algunos de estos incidentes han sido investigados exhaustivamente hasta la fecha.

Pocos pandilleros han sobrevivido a su ciberequipo rebelde y ninguno de ellos quiso hablar con este reportero. Se cree que el ciberequipo involucrado fue comprado en la calle, y al menos por fuera se asemejaban a varias marcas populares y baratas.

RECOMPENSA POR LA CAPTURA DEL TRAFICANTE DE CHIPS SABOTEADOS

Night City (AP)- En un anuncio sin precedentes, la Policía de Night City, los jefes de tres bandas importantes y una asociación de clínicas callejeras locales ofrecieron una recompensa para "conducir ante la justicia" a las personas responsables del ciberequipo saboteado que se vende en Night City. El fondo, que actualmente es de 5000 ed., fue ofrecido por la Asociación de Socorro al Policía, las bandas más importantes y varias clínicas callejeras. El Detective Arnold Heller, hablando en nombre de la ASP, dijo: "Los patrulleros sienten que ya hay suficientes riesgos trabajando en la Zona de Combate sin estas bombas de relojería humanas andando por la calle. Esperamos que algunos que algunos ciudadanos responsables puedan ayudarnos a poner fin a este problema. Por supuesto, la gente debería darse cuenta de que es una situación peligrosa, y actuar en consecuencia". Representantes de las clínicas y de las bandas confirmaron los comentarios del Detective Heller; Razorface, jefe de los Encarnizados, añadió: "Sí, nos parece bien lo que dijo el capullo éste".

El Fiscal del Distrito de Night City, Bernard Moon, al ser preguntado acerca de esta invitación aparente de la policía a la "justicia de los vigilantes ciudadanos" dijo: "Naturalmente, tenemos que hacer cumplir cuidadosamente la ley ante cualquier transgresión, incluso si se hace un servicio público. Sin embargo, también es cierto que tenemos una libertad considerable para decidir qué cosas procesar. ¡Nuestros archivos están a reventar! Sin comprometerme a nada, puedo decir con certeza que se tendrían en cuenta circunstancias atenuantes antes de tomar una decisión sobre si archivar el caso".



BERNARD MOON

"Y acerca de la recompensa, hay precedentes a nivel federal y estatal de estas actuaciones."

BODY IMAGE

Cuando sólo sirve lo mejor....

LA VIOLENCIA DE LAS BANDAS AUMENTA EN NIGHT CITY

Últimamente se han producido varias batallas importantes entre pandillas, todas ellas relacionadas con los chips saboteados vendidos en las calles. Algunas de las peleas fueron causadas por acusaciones de complicidad en la distribución del ciberequipo degradado; otros fueron provocados por el mismo ciberequipo. Por ahora, han muerto en estos incidentes 27 pandilleros, 8 paseantes y tres policías de Night City.

En respuesta a esta violencia, el grupo antiprótesis, Los Inquisidores están llevando a cabo protestas en la Plaza del Ayuntamiento, reclamando un refuerzo más estricto de las leyes del mercado negro de ciberequipo.

METALHEAD

Tu Fuerza Máxima en la Red.

Night City CLD 1442-92



KELLY RHODES es

EL PROFESIONAL

ESTE OTOÑO EN

NETWORK 54

Escenario 4:

Armado y Peligroso

Información para los jugadores:

Aquí se presenta la oportunidad para que los jugadores se ganen algunos pavos, sin un patrón que mire por encima de su hombro. La recompensa ofrecida parece justa, y los personajes podrían hacer amigos en las bandas, en la fuerza policial y en las pequeñas clínicas; no son las peores amigos que puedas tener.

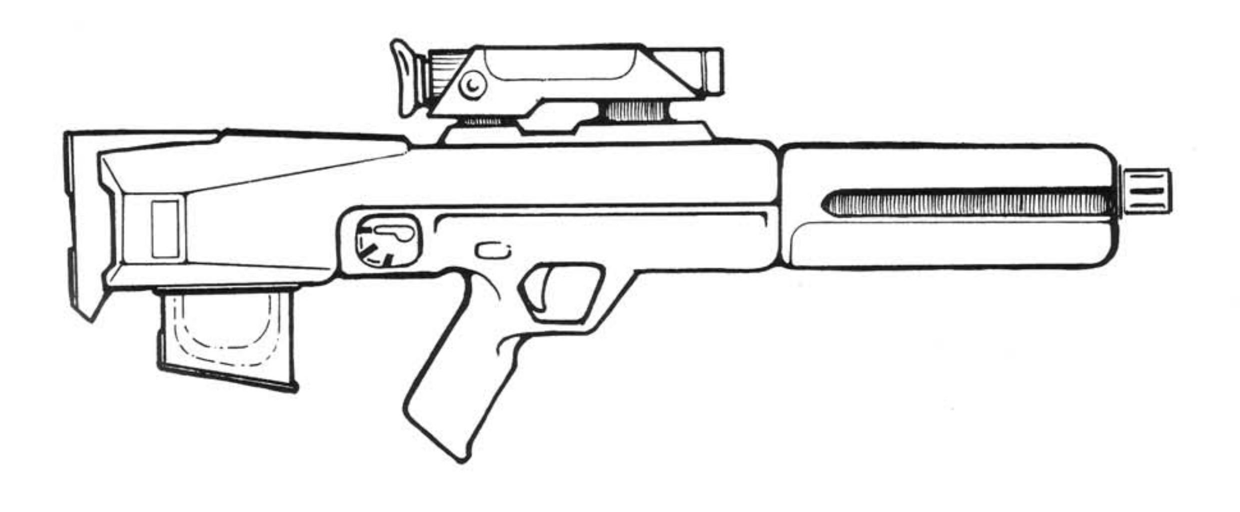
Por supuesto, lo primero que tienes que hacer es encontrar a los distribuidores.

Notas para al Árbitro:

En la mayor parte del escenario, los jugadores utilizaran muchas de sus habilidades de Sigilo, Vigilar, Percepción humana y muchísimo Conocimiento de la Calle.

Los chips de sabotaje se están fabricando en el extranjero y han sido instalados en ciberequipo barato y traídos a Night City por los Inquisidores. Entonces los venden (perdiendo dinero) a pandilleros, que hacen la distribución de la venta. Los pandilleros involucrados, la mayoría miembros de los "Barones", se han dado cuenta de lo que pasa; pero, como son pandilleros particularmente rudos, mientras no les cojan, no les importa mucho. Por lo general, los personajes deberían ser capaces de saber el lugar y la hora de un encuentro, en el cual algunos Barones se encuentran con sus abastecedores misteriosos e intercambian dinero por ciberequipo. Los personajes pueden intentar acabar con el grupo en ese momento, en cuyo caso varios proveedores se mostrarán como Inquisidores de paisano, o pueden seguir a los proveedores y cogerles junto a sus indeseables compañeros en cualquier guarida que tengan por hogar. De cualquier manera, muchas personas armadas hasta los dientes se enfurecerán con ellos durante un rato; algunos tendrán cantidades industriales de ciberequipo, y otros no tendrán nada. Se está comerciando con 10000 ed. en efectivo y 10000 ed. en ciberequipo ilegal; la mayor parte del ciberequipo está saboteado, pero el dinero es válido.

Una vez que la policía y las pandillas hayan sido informados de quién es el responsable de todo, se acabarán los problemas de los personajes. Para los Barones y los Inquisidores, los problemas están a punto de empezar...



NIGHT CITY TODAY

20 de Octubre de 2020
Volumen CCVI, Nº 32

NETWORK 54 ANUNCIA QUE EL PROGRAMA DE AMNISTÍA DE CABLE TERMINA PRONTO

New York- Network News 54 anunció hoy que, cuando finalice su programa de amnsitía de 60 días, adoptarán severas medidas para ocuparse de los enganches ilegales. Cuando se le pregunto sobre la naturaleza de esas medidas, Andrea Kugel (la portavoz de la compañía) contestó:

"Iremos detrás de estas personas utilizando toda táctica legal disponible. Esta gente no paga su cuota y sus vecinos deberían darse cuenta. Estimamos que si todos los enganches ilegales actuales se convirtieran en enganches de pago legales, las cuotas bajarían ¡un 12%!"



ANDREA KIGLE DE RED54

"Nuestro programa de amnistía es muy sencillo. Consiste en pagar la tasa estándar de conexión de 50 ed. Nuestros instaladores no reciben presiones para que desconecten; preferimos tener abonados de pago felices. Pero si no tenemos más remedio, desconectaremos tan rápido como podamos todos los enganches ilegales.

"Si no quieres reducir tus cuotas, todo lo que tienes que hacer es seguir sentado. Pero si te atrae la posibilidad de tener cuotas más bajas, llama a nuestro número gratuito, 1-700-555-3465".

REPORTAJE

¿PUEDE OCUPARSE NETWORK 54 DE LA PIRATERÍA POR CABLE?

Por Ed Andersen

A raíz del anuncio de Network News 54 acerca del próximo fin de su plan de amnistía, hemos descubierto algunas estadísticas interesantes. En un programa similar emprendido el año pasado por la ciudad de Nueva York (que posee su propio sistema de cable), el coste del programa superó a los nuevos ingresos producidos por los antiguos abonados ilegales. Además, murieron 18 empleados mientras desconectaban a abonados ilegales de la red de cable y los empleados del cable mataron a tres personas cuando repelían agresiones. Más tarde se descubrió que el 20% de las desconexiones eran erróneas.

Como la mayoría de las desconexiones tenían lugar en barriadas pobres, los equipos de desconexión están expuestos a grandes riesgos para su vida derivados también de la actividad de las bandas en esas áreas.

Por todo esto, ¿puede Network News 54 decir que nuestras barriadas se beneficiarán de este programa? En nuestra opinión, un programa de amnistía extenso se adaptaría mejor al interés público y (contlnúa nen la pg C-44)

O'DOWD EQUIPO CORPORAL ELECTROSTÁTICO, CIBERTECNOLOGÍA Y LIMPIEZA DE PIEL SINTÉTICA

DESDE EL 2007, NOS HEMOS TOMADO EL TIEMPO NECESARIO PARA GANARNOS SU CONFIANZA
1 (500) 99-CLEAN

Trabajos completos de piel; hasta con 2 cibermiembros, realineamiento óptico.
209,95 ed.

Empleado del Cable Muerto por Pirata de Vídeo

Night City, CA- Una empleada de Night City Cable, una filial local de Network News 54, murió ayer mientras intentaba desconectar un aparato en el distrito Sur. La empleada, Renee Wong, ingresó ya cadaver en el Centro Médico de la ciudad, habiendo recibido múltiples heridas de bala y puñaladas. Los otros tres miembros del equipo de desconexión ingresaron en el hospital; uno permanece en cuidados intensivos, mientras que los otros dos están bien. La policía ha detenido a un sospechoso, Charlton Ompa, de 30 años. El Sr Ompa, acomodador sin empleo y veterano de las Guerras Centroamericanas, se ha declarado inocente de las acusaciones de asesinato con atenuantes, intento de asesinato, posesión de armas de fuego no registradas, posesión de dispositivos explosivos, asalto con intento de causar daños graves, posesión de ciberequipo ilegal y resistencia a la autoridad.

Por lo visto el Sr Ompa objetó que el equipo de Night City Cable cortó su enganche ilegal mientras estaba viendo los playoffs de la Liga Nacional de Láser.

BODY IMAGE

Cuando sólo sirve lo mejor....

Escenario 5:

Dar al Público lo que Quiera

Información para los Jugadores:

Los personajes, necesitados de dinero, han sido contratados como equipo de desconexión, y deben limpiar la red de cable de piratas ilegales. Se les paga 25$ por cada desconexión que se legalice, o sea, en la que el abonado empiece a pagar, y 10$ por cada desconexión hecha.

La red de cable es una red de fibra óptica instalada originariamente en los 2000. Soporta señales de vídeo, datos de alta velocidad y páginas de screamsheet. Los cables varían de tamaño desde los cables blindados subterráneos de 1 a 2 cm de diámetro a las tomas de abonado de 0,2 cm de diámetro. Los pinchazos pueden presentarse en cualquier lugar, pero los más habituales se encuentran en el camino más corto entre el televisor del abonado ilegal y el cable legal más cercano.

Hay seis métodos básicos para localizar enganches ilegales:
1) Llamadas a la línea de información de Night City Cable; los personajes obtendrán listados impresos de la información adquirida con esas llamadas.

2) Con medidores de la carga electro-óptica del cable, que pueden acoplarse al cable de fibra óptica para encontrar pérdidas en la transmisión.

3) Mediante el netrunning -contra los enganches por computador.

4) Siguiendo físicamente los cables.

5) Pagando sobornos, persuadiendo, intimidadando y con otras tácticas callejeras.

6) Con engaños, como ir puerta a puerta con una "Encuesta para Televidentes".

A los personajes se les conceden tarjetas de identificación de Night City Cable y tienen acceso legal a todas las propiedades de la compañía, o sea, a los cables. Por supuesto, nadie está de acuerdo al 100% con todo esto.

Y luego está esa minoría violenta que, cuando se corta su enganche o si alguien está fisgando, saca su calibre 12. Y por supuesto, curiosear en los sótanos de los edificios de apartamentos es una estupenda manera de encontrarse con pandilleros o con algo peor.

La única réplica autorizada es la defensa propia. Por supuesto, desde un punto de vista de la compañía, la opinión pública es mucho más importante que la ley.

Notas para el Árbitro:

Muchos de los personajes que hayan hecho enganches ilegales no van a dar problemas a los jugadores. Incluso unos cuantos se apuntarán al programa de amnistía. Por otro lado, un pandillero que pierda su señal por cable momentos antes de una Final, un Netrunner que pierda su línea de alta velocidad mientras hace una peligrosa intrusión en un ordenador central corporativo o un psicópata que no pueda ver sus reposiciones de Sart Trek pueden hacer pasar un mal rato a los jugadores. En el fondo, nadie se alegrará de ver a los jugadores.

Por otro lado, los Técnicos y Netrunners agradecerían una oportunidad de infiltrarse en los ordenadores de la compañía de cable y montar sus propias sorpresas en la red.



NIGHT CITY TODAY

27 de Octubre, 2020
Volumen CCVI, Nº 33

>BBS NÓMADA
>CAMPAMENTO DUSTVILLE
>RECIENTE : ACTUAL

CORPORACIONES ACOSAN FAMILIAS EN DUSTVILLE

¡Bueno, amigos, las corporaciones atacan de nuevo! Un camión lleno de sus matones llegón ayer al campamento Dustville enfrentándose con sus habitantes, tratando de atemorizarles. Los matones no dieron nombres, pero parece que un amigo nuestro averiguó en la Red que están relacionados con Petrochem.

Muchos de vosotros ya sabéis por experiencia personal todo acerca de Petrochem, pero por si acaso hay un par de amigos nuevos en línea, os mostraré lo sucio y rastrero de lo que se traen entre manos en el Cañón del Cuervo. Hace 15 años (sigue en la pg C-2)

>PETROCHEM
>CAMPAMENTO DUSTVILLE
>RECIENTE : ACTUAL

PETROCHEM RESPONDE A LOS RUMORES DE "LIMPIEZA" EN DUSTVILLE

Dallas, Texas - Cuando hoy se le preguntó acerca de las actividades de Petrochem relacionadas con el campamento "Dustville" en el Condado de Ventura, California, el portavoz Alan Valentine replicó: "La propiedad en cuestión es propiedad de la corporación. Haremos valer nuestros derechos de propiedad hasta los límites de la ley. No hay más comentarios".

Petrochem tiene fama por sus furiosas (algunos dirían salvajes) respuestas ante los okupas e intrusos en sus granjas corporativas del país. Aunque el campamento "Dustville" al parecer está en una propiedad sin valor, en este caso la corporación no parece dispuesta a ceder sus derechos de propiedad. Un nuevo enfrentamiento entre Petrochem y los Nómadas está tomando forma ...

>CAMPAMENTO DUSTVILLE
>COMO PROPIEDAD
>DESDE 2000 : 10 AÑOS :

No se construirá la refinería del Cañón del Cuervo

Ventura Country, CA - A raiz de la fusión entre Western States Oil, Elf Aquitaine, Chevron, BP y Royal Dutch Shell, varios proyectos han sido suprimidos para pagar cuotas de fianza asociadas a la adquisición de



la Srta. Ellen Trieste. El proyecto de la Refinería del Cañón no prosperó aúnque Western States Oil ya había comprado 1800 acres de tierra.



INFORME CORPORATIVO

Últimas noticias... EBM compra Consolidated Factions mediante una adquisición hostil, preocupación en los analistas... Leon H. Morgan III nombrado Vicepresidente de Ventas Internacionales de Genma Corp... Caen las acciones de Western debido a los rumores de vertidos de residuos químicos en el sur del Océano Índico... Petrochem cuestionada por presunto dumping en una instalación de Texas... MetaLogical (pg. F-27)

RONDA CRIMINAL



El informe criminal consolidado de la última semana es el siguiente: 106 asesinatos, 5 más que la misma semana del año pasado; 121 intentos de asesinato, suben 16; 42 asaltos, bajan 25; 3 secuestros, bajan 3 (ver la pág. C-11)



VEA NEWS 54 CON DONDRE WHITFIELD A LAS 8:00 EN EL CANAL 54.

EL CANAL DE INFORMACIÓN MÁXIMA.

Escenario 6:

De Acampada

Información para los Jugadores:

Los jugadores son llamados por sus amigos Nómadas (¿qué?, ¿qué dices que no tienes amigos Nómadas? ¡En todos los grupos hay alguien que tiene amigos Nómadas!). Los Nómadas necesitan ayuda para proteger su campamento, en el Cañón del Cuervo, del acoso corporativo. Pueden pagar 30$ por día más las comidas; pero apreciarán de verdad a un personaje que les ayude por la bondad de su corazón.

En el campamento "Dustville" viven cerca de 200 personas. De estas, 80 son niños y otros 40 son demasiado viejos o incapacitados para trabajar. En el campamento hay media docena de viejos autobuses escolares, y dos docenas de coches maltrechos, furgonetas, vehículos y motocicletas. Varios de los autobuses necesitan reparaciones importantes.

Cada día, cerca de 100 Nómadas conducen a través del camino sin pavimento que va al pueblo, buscando maneras de conseguir dinero, comida y agua para el campamento. El pequeño riachuelo del Cañón del Cuervo está seco en verano, y el valle es muy polvoriento (de ahí el nombre "Dustville"). Un vecino amigable ha prometido prestar un viejo camión perforador durante un día o dos, para que no tengan que acarrear agua hasta el Cañón del Cuervo.

Los Nómadas tienen suficientes armas como para armar a 50 personas con escopetas repetidoras, carabinas de cerrojo y pistolas. Los blindajes corporales son poco comunes.

Notas para el Árbitro:

En el 2008, Petrochem quería expandir un parque empresarial que se estaba desarrollando en el Condado de San Bernardino, a 160 km al este del Cañón del Cuervo. Desafortunadamente, en el área en la que querían expandirse había un vertedero de residuos tóxicos, enterrados a principios de los 80. Petrochem acordó con el condado y con el estado mover el contenido del vertedero a un mejor lugar de almacenamiento fuera del estado; pero en vez de esto, trasladó 70.000 m³ de suelo contaminado a la propiedad del Cañón del Cuervo. Allí los residuos fueron cubiertos con un metro de tierra.

Petrochem se olvidó del Cañón del Cuervo, hasta ahora. Algún tipo listo en la oficina local se dio cuenta de que "Dustville" estaba situado sobre un sucio secreto corporativo, y había decidido echar a los Nómadas antes de que removieran algo que estaría mejor enterrado.

Petrochen vigila lo que pasa en el valle con un par de robots de vigilancia a distancia que vuelan a gran altitud. Son muy pequeños y silenciosos.

Las leyes de residuos tóxicos se han suavizado un poco desde el siglo XX, pero este vertedero es un embrollo horrible, que pondría en un aprieto a Petrochem. Los costos de la colocación adecuada de los materiales de desecho podrían ser de decenas de millones de dólares.

Unos cuantos en el campamento han estado sufriendo dolores de cabeza y náuseas. Todavía no es nada. Por ahora, los Nómadas apenas han estado expuestos.

Tan pronto como comience la perforación del pozo, la barrena tropezará con algo grande y duro. Removiendo un poco la tierra se descubrirá un bloque de hormigón roto, originariamente de 3 m de lado. En el hormigón se lee:

PELIGRO
HEXACLOROCICLOPENTADIENO
BIFENIL POLICLORADO
CROMO POLIVALENTE
ACIDO NÍTRICO

ESTRUCTURA DE VERTIDO DE MATERIAL TÓXICO
CAMARA DE 100 X 100 m SITUADA A 15 m. AL NORTE DE ESTA MARCA.
ALMACENAMIENTO 480 - ESTABLECIDO EN 1982

¡Que mal, chicos y chicas! Si se sigue perforando, se encontrará un líquido amarillento, acre y aceitoso, mojando el suelo a unos cuantos metros de profundidad, además de los restos machacados y oxidados de bidones de 200 litros. Cuando surja este líquido, todo el mundo tendrá dolores de cabeza.

La sopa amarilla es tóxica, mutagénica, cancerígena, teratogénica y generalmente peligrosa. Los síntomas motivados por la exposición prolongada son nauseas, hemorragias y muerte. Un poco de investigación superficial revelaría que Petrochem debería haber retirado el Almacén 480 del estado.

Una vez que Petrochem se dé cuenta (desde las cámaras de los robots) de que los Nómadas están desenterrando los residuos tóxicos, despegarán para eliminar a los Nómadas. En 20 minutos, 10 AV-4 (cada uno con un escuadrón de asalto de 10 hombres) se dirigirán al Cañón del Cuervo. Intentarán bloquear la carretera y masacrar a los Nómadas.

La carretera sin pavimentar hacia el pueblo tiene 5 km y cualquiera que llegue a la ciudad se puede considerar a salvo por el momento. Nótese que los Nómadas no tienen actualmente suficientes vehículos para todos.



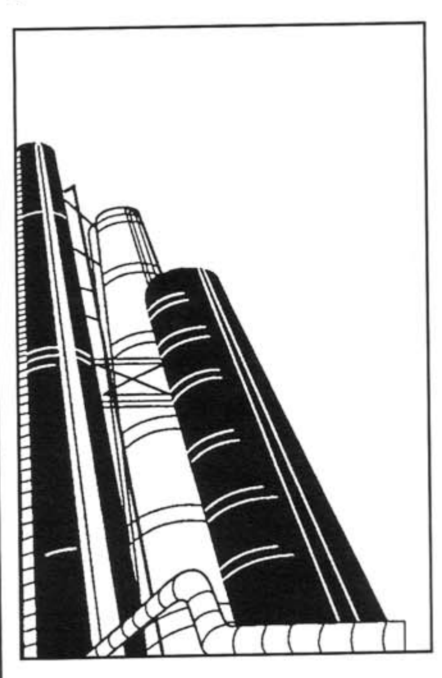
NIGHT CITY TODAY

3 de Noviembre, 2020
Volumen CCVI, Nº 34

ATAQUE AL CAMPO PETROLÍFERO HIBERNIA

Alrededor de 20 Muertos

St. Johns, Newfoundland- La plataforma petrolífera "Hibernia", localizada a 320 km al sudeste de esta ciudad canadiense, fue hoy gravemente dañada por un ataque



con misiles. Han muerto 17 personas y otras 10 han desaparecido. No hay estimaciones acerca de los daños materiales. La plataforma está en el centro de una red de depósitos satélites submarinos que el último año extrajeron el 30% del crudo producido en Norteamérica. Petrochem, que maneja la plataforma para un consorcio de importantes corporaciones energéticas, está enviando equipos de seguridad e investigación a la plataforma.

La plataforma "Hibernia" fue construida en la década de 1990 y costó 20.000 millones de ed. No se conocen las razones del ataque.

EL EJÉRCITO DE LA BANDERA ROJA SE ATRIBUYE EL ATAQUE A HIBERNIA

Night City (AP)- En un comunicado del Ejército de la Bandera Roja, esta organización terrorista se atribuyó el ataque con misiles a la pataforma "Hibernia". Una descripción detallada de los métodos y equipamientos utilizados para el ataque no parece dejar duda de la responsabilidad de este grupo poco conocido.

Los Portavoces de Petrochem no hicieron comentarios acerca del comunicado.

Hay persistentes rumores de que el Ejército de la Bandera Roja, a pesar de mostrarse como grupo terrorista radical de izquierdas, es una fuerza de asalto mercenaria.

PERSECUCIÓN NORTEAMERICANA Y CANADIENSE DE LOS ATACANTES A HIBERNIA

St. Johns, Newfoundland - Hoy se ha formado una fuerza expedicionaria conjunta americano-canadiense a raiz del ataque a la plataforma Hibernia. Oficiales de la Policía Montada y del FBI presentaron al principio de la tarde a la fuerza expedicionaria en una conferencia de prensa en St. Johns, Newfoundland. El portavoz, Milton McCollum, dijo: "Se emplearán todos los recursos disponibles para encontrar a los responsables de este imprevisto ataque. Tenemos evidencias sólidas que nos conducen a personas involucradas en la planificación del ataque, y se esperan arrestos inmediatos". Cuando se le preguntó acerca de la participación en el ataque por parte del Ejército de la Bandera Roja, McCollum dijo: "Todo el mundo sabe que el Ejército de la Bandera Roja es una tapadera de varias intrigas coporativas. Dudo que esta vez sea diferente".

INFORME CORPORATIVO

Últimas noticias... EBM compra Consolidated Factions mediante una adquisición hostil, preocupación en los analistas... Leon H. Morgan III nombrado Vicepresidente de Ventas Internacionales de Genma Corp... Caen las acciones de Western debido a los rumores de vertidos de residuos químicos en el sur del Océano Índico... Petrochem cuestionada por presunto dumping en una instalación de Texas... MetaLogical (pg. F-27)

Diversión EN CLUB RETRO



PARA LAS MEJORES ACTUACIONES Y CABARET EN BIOESCULTURA. AHORA PRESENTADO, "¡MORRISON VIVE!" 142 S.DELANY, NIGHT CITY

Escenario 7:

Pretextos

Información para los Jugadores:

Un buen día, uno de los personajes se encuentra 1500 ed. en un sobre con su nombre, dejado en su apartamento o en su coche. Sin nota u otra explicación; debe de ser alguien que te debe dinero... Si, debe de ser eso.

Un poco más tarde, ves un titular de prensa acerca del bombardeo del campo petrolífero Hibernia. Esto no te dice nada (todavía).

Esta tarde, policías federales, estatales, locales y canadienses están tirando tu puerta, persiguiendo tu coche, acosando a tus amigos; resumiendo, van detrás de ti. Quieren saber que tienes que ver con el bombardeo a la plataforma "Hibernia". Parece que saben que un miembro de tu grupo hizo la planificación o investigación técnica para el ataque. Mejor que seas capaz de demostrar lo contrario antes de que te cojan y te enchufen a la danza cerebral.

Notas para el Árbitro:

El Ejército de la Bandera Roja fue pagado por SovOil para cargar con las culpas del ataque a la plataforma "Hibernia". La Bandera Roja se dedicó a "extender" la culpa, creando un "guión" para el ataque. Elige a uno de los personajes como "chivo expiatorio" (preferiblemente un Netrunner o Técnico, o posiblemente un Mercenario con gran liderazgo o buena reputación). A esta persona se le da el papel de "el tipo que vigilaba sus defensas / encontró y reparó el misil / planeó el ataque para nosotros", dependiendo del Rol del personaje. Se han creado varias pruebas físicas y electrónicas falsas para incriminar al personaje; puede que encuentre trocitos de cable, manuales de misiles, o diagramas de trayectorias de vuelo entre sus posesiones.

Los personajes deberán estar suficientemente advertidos de la primera "visita" de los policías como para poder huir: rugientes AV-6, sirenas aullantes, megáfonos, policías diciendo "vamos, vamos, vamos". El Árbitro debería representar este exceso de medios. Los policías están buscando al "primo", pero también capturarán a cualquiera de sus amigos que puedan encontrar.



Habrá una persecución impresionante y continua de policías uniformados, lo cual no debería ser difícil de evitar. Los detectives de paisano desearían preocuparles un poco más.

Para limpiar sus nombres, los personajes tendrán que econtrar a los miembros del Ejército de la Bandera Roja e intimidarles o seguirles a sus bases o algo así. Mientras tanto, los bancos bloquearán sus cuentas, las oficinas de todas partes (excepto quizá la de los hoteles más baratos) tendrán fotos suyas detrás del mostrador y todos los soplones de la calle están siendo presionados por policías secretos.

Verse envuelto en tiroteos con la policía es una buena manera de asegurarse una tumba, encuentres a la Bandera Roja o no.

Versión alternativa:
¿Estará interesado alguno de los personajes en vigilar las defensas / encontrar y reparar un misil / planear el ataque para el Ejército de la Bandera Roja? Pagarían 1000 o 2000 ed. por este tipo de ayuda. Por supuesto, cuando te persiga la policía por el soplo de la Bandera Roja, no tendrás esa aureola de inocente ofendido.

NIGHT CITY TODAY

10 DE NOVIEMBRE, 2020
VOLUMEN CCVI, Nº 35

PEAK & DERRERA ANUNCIA UN INCREMENTO DE SUS EXISTENCIAS DE PALADIO

Night City (AP) - En sus sorprendentes declaraciones, Peak & Derrera anunciaron hoy que están aumentando sus existencias de paladio hasta el máximo posible, a pesar de su reciente caída de precios. La portavoz Jane Bean dijo: "Confiamos en que los últimos experimentos sobre fusión fría catalizada marcará un punto de inflexión en la producción energética. Cuando esto suceda, esperamos que haya una gran demanda de paladio."

P&D espera recibir hoy en sus instalaciones de New York los envíos finales de paladio, que harán que sus existencias totales superen los 3120 kg (110000 onzas). El paladio de entrega inmediata cerró ayer a 330 ed. por 28 gramos (1 onza), 2 ed. menos que el día anterior; hoy los precios están subiendo como reacción al anuncio de P&D.

El Peor Invierno en Más de Un Siglo en Nueva York

Contabilizados 180 muertos

New York - Nevadas masivas y varias noches con temperaturas de 20 bajo cero han causado el caos en la ciudad de New York. Ha caído 1 metro de nieve, incluyendo 15 cm en las últimas 24 horas. Los muertos directamente atribuibles al tiempo son 180 y los agentes municipales esperan encontrar vagabundos congelados. Se han enviado tropas de la Guardia Nacional a la ciudad para ayudar a los sevicios de emergencia y mantener el orden. El tráfico está cortado salvo en algunas cuantas calles importantes. Todos los aeropuertos han sido cerrados, y el único tráfico aéreo es el de los AV. Se espera que nieve más, y que soplen vientos de hasta (continua en la pg C-20).

INFORME CORPORATIVO

PEAK & DERREA

Agentes de materiales preciosos

Oficina central: Baltimore, Maryland; Oficinas Regionales: Nueva York, Los Ángeles, Ginebra, Londres, Tokio.

Capital: 111.5000.760 acciones.

Disponibles en el Mercado: 760.000 acciones.

Accionista Principal: Penstone Equities, 8%; InterMutual Fund, 7%; Sr. Maxwell Orvis, 6%.

Tropas: 150 efectivos listos para el combate, todos asignados como guardias en las oficinas o para envíos. Operativos secretos: 5.

Equipamiento y Recursos: P&D tiene en sus oficinas los dispositivos de seguridad más herméticos y sus Netrunners son de primera categoría. Los envíos valiosos se hacen en convoyes de al menos 4 AV-6 armados, de los 30 que posee la compañía. Cada oficina tiene también un jet un helicóptero para transporte de VIPs. Para los envíos de larga distancia, la compañía contrata reactores a varias empresas.

NUEVA CÁMARA DE COMPENSACIÓN BANCARIA CASI TERMINADA

Night City - Fuentes oficiales anunciaron hoy que la construcción de la Nueva Cámara de Compensación Bancaria está casi finalizada. La instalación SPICC-II (Sistema de Pago Interbancario en Cámara de Compensación) alberga ordenadores que mueven electrónicamente cuentas de billones de eurodólares que serán transferidos cada día entre diversos bancos. Los ordenadores construidos por Cal Digital serán los más grandes y rápidos jamás instalados por servicios comerciales.

Se espera que empiecen las pruebas en las instalaciones en seis meses, y éstas deberían ser completamente operativa el próximo verano. El edificio está siendo construido por Perkins/Worldwide Constractors.

LAS PERDIDAS BANCARIAS POR ROBO ELECTRÓNICO ALCANZAN UN MÁXIMO HISTÓRICO

Washington - Fuentes oficiales de la Reserva Federal revelaron hoy que las pérdidas del pasado año de los bancos americanos por infiltración por ordenador y fraude electrónico sobrepasaron los 400 millones de eurodólares. Esto representa un incremento real, ajustado por la inflación, del 5% desde el 2012. El gobierno federal ha señalado como principales problemas los procedimientos de pago interbancario, la identificación de abonados y la indiferencia corporativa (continúa en pág. C49).

SE NECESITA AYUDA: CEMENTEROS, OPERADORES DE HORMIGONERA, FERRALLISTAS, INSTALADORES ELÉCTRICOS Y TRABAJADORES DE LA CONSTRUCCIÓN: Perkins/Worldwide Constractors está llevando a cabo varios proyectos importantes en NY y necesita trabajadores cualificados para hacer el trabajo. Los sueldos son competitivos con respecto a los trabajos de los sindicatos, y el sin par paquete de beneficios te asegura protección laboral. Llama al 1-910-555-1900 para una solicitud. ¡PERKINS WORLDWIDE NECESITA TUS HABILIDADES!.

Escenario 8:

Las Cosas Bien Hechas

Información para los Jugadores:

El equipo ha sido reclutado para tomar parte en un gran delito: robar las cámaras acorazadas de Peak & Derrera en New York.

Vuestro jefe es un Arreglador llamado John "Sonny" Altaro, que parece tener muchos contactos en las figuras tradicionales del crimen organizado. El pastel se reparte así: el 40% para los tipos que protegen el metal, el 20% para Altaro, el 10% para sobornos de algunos empleados anónimos de P&D que ofrecen asistencia y el otro 30% para el equipo. Altaro tiene mapas detallados de los sistemas de seguridad físicos y electrónicos del edificio P&D, y algunas de las claves menos importantes. Altaro también puede obtener todo tipo de equipamiento ilegal a su precio. Pueden gastarse hasta 200.000 ed. antes de llevar acabo la misión.

El reclutamiento sucede una semana antes de que el paladio llegue a las cámaras acorazadas. La previsión de mal tiempo es correcta. Una vez que el paladio esté en las cámaras, la compañía esperará hasta que acabe el mal tiempo para dispersar el metal entre todas sus oficinas. Por ello, el equipo tendrá un margen de 3 a 5 días para hacer el trabajo.

Como información útil, las motos de nieve cuestan 2500 ed., pueden llevar a dos personas y pueden remolcar un trineo que pueden transportar 250 kg a 40 km/h. Descargada, la moto de nieve puede alcanzar los 72 km/h.

Notas para el Árbitro:

Este escenario deberá jugarse como un thriller de robo al banco. Gente vestida con monos y micrófonos de manos libres, situados delante de pantallas en la parte de atrás de vehículos no identificados, equipos de vigilancia con anoraks situando cámaras por control remoto en azoteas cercanas, técnicos disfrazados como empleados de la compañía de teléfonos fisgando en la central local y un montón de planificación concienzuda.

El paladio se guarda en una gran cámara acorazada en los sótanos del edificio de P&D: un montacargas lo suficientemente grande para albergar un AV-6 va desde el techo al sótano, deteniéndose directamente enfrente de la puerta de la cámara. Hay media docena de carretillas elevadoras eléctricas en el sótano: cada una puede levantar 500 kg. El paladio está en cajas de metal cerradas sobre el suelo de la cámara. Hay 4000 onzas (112 kg) por caja. Se identifica con facilidad. Los demás metales preciosos de la cámara están guardados en cajas blindadas cerradas que hay por las paredes. Se necesita mucho tiempo para reventarlas y probablemente no merecen la pena.

Si el equipo elige el día apropiado, incluso los vehículos de empuje vectorizados tendrían dificultades para volar.

Siempre hay de guardia 10 guardias armados y con blindaje, más otros 10 durmiendo sin blindaje en una habitación pequeña del sótano. Sólo otros 2 empleados, un ejecutivo de la compañía y una secretaria para contestar a los teléfonos, están durante los dos días peores de la tormenta. El tráfico telefónico habitual se está desviando a la oficina central de la compañía en Baltimore.

Si la alarma llega hasta la policía, llegarán varios coches patrulla en 5 o 10 minutos. Los SWAT tardarán 20 minutos.

Escenario 9:

Miercoles de Espionaje

Información para los Jugadores:

Un conocido Netrunner (por lo meno conocidos entre los Netrunners) contactará con los personajes. Les ofrecerá 2000 ed. por mes para que consigan trabajo en SPICC-II y colocar para él unas cuantas "cajas negras". La mayoría pueden ser empotradas en el hormigón sólo con sus antenas cerca de la superficie exterior; le gustarían que algunas estuvieran en sitios más complicados, como en las líneas telefónicas u otros conductos internos. Necesitará un par de cajas por semana durante uno o dos meses para manejar el mercado monetario nacional.

Notas para el Árbitro:

La seguridad es durísima en el SPICC-II y un par de peces gordos de la seguridad recuerdan lo que pasó en la Embajada Norteamericana en Moscú en 1980. Los personajes que trabajen no llevarán blindaje corporal, y tampoco llevan armas (excepto las más pequeñas); por otro lado, los guardias llevan chalecos blindados, cascos y escopetas.



NIGHT CITY TODAY

17 DE NOVIEMBRE, 2020
VOLUMEN CCVI, Nº 36

>CRIMEN
>WALLENSTEIN : ACTUAL : DENVER

DESAPARECIDO INVESTIGADOR DE INFOCOMP

El Dr. Harold N. Wallenstein, un destacado investigador sobre teoría de información que trabajaba para Infocomp, es objeto de una masiva búsqueda por parte de Infocomp y varias agencias policiales. El Dr. Wallenstein, de 40 años, desapareció hace tres días durante un incendio en la oficina de Infocomp en Denver, su lugar de trabajo. Los investigadores piensan que el incendio fue provocado.

Wallenstein, durante sus seis años de trabajo para Infocomp, ha contribuido enormemente a la eficcacia con la que la base de datos corporativa (cont. en la pg C-22).

>NEGOCIOS
>EBM
>DATOS/INVESTIGACIÓN
>RECIENTE : ACTUAL : HAMBURGO/MARSELLA

EBM Presenta sus Nuevas Instalaciones de Proceso de Datos

Marsella - Euro Business Machines Corp emitió un comunicado de prensa descubriendo un nuevo centro corporativo de gestión de datos en Marsella, Francia. El portavoz Andrew Fenner dijo que la construcción del centro había costado 150 millones de ed. "EBM ha ido muy lejos para construir y equipar estas instalaciones, y pretendemos desafiar a Infocomp, Rand, y NipponData en el mercado corporativo de las bases de datos". Sus sobresalientes investigadores utilizando el hardware puntero de EBM serán capaces de (cont. pg C-2).

>INSTALACIONES DE LA EBM
>ESTADOS MONTAÑOSOS
>FECHA : 2 SEMANAS : LAS VEGAS

EBM EFECTUARÁ ENTRENAMIENTOS EN SANGER LABS

Las Vegas - Sanger Labs, una filial local de EBM, efectuará pruebas en sus medidas defensivas durante las próximas 3 semanas. Portavoces corporativos insistieron en que los entrenamientos tendrán lugar dentro de los límites de las instalaciones y que no habría peligro para el público. "Las pruebas realistas y los entrenamientos son necesarios para estar preparados defensivamente ante los intentos de infiltración o sabotaje", declaró un portavoz.

Sanger Labs da empleo a cerca de 200 personas, de las cuales se han contratado a 20 en este condado. Funcionarios del condado no hicieron comentarios acerca de los ejercicios de tiro en directo.

>SANGER LABS
>DEFENSAS : 2 AÑOS : LAS VEGAS

LOS FEDERALES APRUEBAN LAS DEFENSAS DEL LABORATORIO

Los federales expidieron hoy a Sanger Labs una licencia para su propuesta de armamento defensivo. La decisión, aunque no era inesperada, no agradó al consejo de supervisiones del condado de San Miguel, que había impugnado la peteción de Sanger. El Presidente del Consejo, Tyler Powell, anunció que se apelaría inmediatamente ante el Departamento de Justicia.

Este fallo federal permite a Sanger situar 30 guardias fuertemente armados y dos helicópteros de exploración armados. También hay distribuidos por el terreno (localizado al este de Las Vegas en el antiguo rancho Rocking R) defensas "no letales", como por ejemplo, alambradas electrificadas, sensores y bengalas trampa.

>LAS VEGAS

>TIEMPO
>RECIENTE : ACTUAL

EL TIEMPO HOY

Para este fin de semana se esperan cielos muy nubosos y bajas temperaturas. Éstas variarán desde las máximas diarias de 4º C a las mínimas nocturnas de 1º C. Nevará en las zonas más altas. El índice de contaminantes continua a 380: no se necesita protección especial.

Para la próxima semana se pronostica mejor tiempo, con cielos despejados y temperaturas más altas.

El miércoles granizó fuertemente sobre Durango, produciéndose daños en (cont. pg C-4).

>UH-90
>RESUMEN DE PRESTACIONES

CON LA MIRADA EN EL MERCADO:

Night City Today Examinó el Mejor Equipo Disponible Hoy: El UH-90

Helicóptero de transporte/utilitario, propulsado por una turbina Allison T800; con carlinga totalmente integrada y capacidad de navegación inercial/GPS en todo el mundo, sistema de visión calorífica con cualquier tiempo, Piloto automático (apoyado por radar terrestre de seguimiento APQ-800), detector de radar, infrarrojos, aerodinámica mejorada, sistema experto de proceso de vuelo "auxiliar del piloto". Velocidad de crucero 280 km/h, velocidad máxima 325 km/h, resistencia 7 horas, autonomía máxima 2000 km (con depósitos externos), velocidad de ascensión 2,5 m/seg; 2 asientos de piloto, y 6 asientos antichoque para tropas, en total 8 pasajeros. El interior puede sellarse y se dispone de filtros NBQ completos. Vacío, pesa 1400 kg. El peso máximo es de 3800 kg. Capacidad del depósito, 2000 litros; puede llevar 2 depósitos externos de 350 litros. Dispone de 3 monturas para armamento: en el morro, y dos postes de sujeción a babor y estribor.

Para nuestras pruebas de prestaciones, llevamos al VH-90 a China Lake, en el desierto de Mojave. Allí lo metimos (cont. pg C-9).

BODY IMAGE

Escenario 10:

Ataque Inverosímil

Información para los Jugadores:

Infocomp está buscando un equipo para intentar una contra-extracción. Creen que el Dr. Harold Wallenstein, un especialista en la teoría de la información, fue "extraído" de su oficina en Denver por un equipo de la EBM, y actualmente está en Sanger Labs, al este de las Vegas, Nuevo México, donde le están preparando (mediante escultura corporal y otras técnicas) para una inminente reaparición (por supuesto, bajo otro nombre) en las nuevas instalaciones de la EBM en Marsella. EBM trasladará en AV-4 a Wallenstein dentro de un par de días a Alburquerque, y despues en reactor hasta Francia.

Infocomp ofrece 15.000 ed. por la recuperación más un plus de otros 15.000 en caso de éxito. Estas cifras son para todo el equipo. Si el equipo quiere más dinero para gastos, tendrán que convencer a Infocomp de que tienen un plan viable y justificar al equipo extra. El Dr. Wallenstein deberá ser entregado vivo y razonablemente sano en la oficina de Infocomp en Denver.

Al menos un miembro debería tener una buena Técnica Médica y estar listo para mantener vivo al Dr. Wallenstein en caso de que éste sea herido o esté conectado a una trampa explosiva. Excepto en esto, la composición del equipo no es importante.

La imagen orbital de Sanger Labs muestra un edificio principal de 3 pisos, que ocupa 10.000 m^2 de suelo; un garage/hangar de 1000 m^2 y bastante terreno corporativo en las inmediaciones, todo cubierto por unos cuantos cms. de nieve. El perímetro del lugar es un rectángulo desigual de 3000 m. de lado. Hay unos cuantos árboles y arbustos en los alrededores, aunque predomina el suelo desnudo. Las colinas más cercanas están al norte y al sur, a 5000 y 3000 m respectivamente del centro del lugar. Los dos caminos pavimentados van hacia el oeste hasta Las Vegas. No ha habido tráfico en esta carretera durante los dos últimos días.

EBM ha diseminado sensores anti-intrusos por toda la zona. Sus capacidades son desconocidas.

Hay patrullas vigilando el lugar a pie por parejas. Están constantemente comunicándose por radio utilizando canales protegidos y tienen la oficina de seguridad en el edificio principal. Normalmente, allí habrá cuatro guardias. Es casi seguro que estos guardias llevan dispositivos infrarrojos.

Se sabe que hay 2 helicópteros; uno está en el hangar y el otro está en la plataforma de alerta con la tripulación a bordo. Después de observar desde el espacio varios vuelos a reacción, se ha determinado que no hay más de 15 segundos entre la transmisión de las órdenes de vuelo desde la oficina de seguridad y el despegue del helicóptero. Los helicópteros son UH-90, armados con ametralladoras de 25 mm montadas en el morro. Al menos hay una escuadra de seguridad de cuatro hombres lista para subir al instante a los helicópteros.

Se cree que las instalaciones de Sanger Labs están funcionando bajo un cerrojo de seguridad. A varios empleados locales, que normalmente hacen trabajos de custodia y mantenimiento en los laboratorios, se les han dado vacaciones pagadas durante una semana o dos. Estas personas, si se contacta con ellos, podrían dar información acerca del trazado interno de los laboratorios y sus procedimientos de seguridad.

Seguramente se ha equipado a las instalaciones de Sanger Labs con filtros NBQ y sensores, para evitar que intrusos propaguen agentes gaseosos por las conducciones.

Infocomp ofrecerá materiales para identificar al Dr. Wallenstein, si su apariencia no ha cambiado mucho.

Notas para el Árbitro:

Esto va a ser dificil. Los 30 guardias fuertemente armados, bengalas trampa, sensores, y helicópteros están allí, como decía el screamsheet. Además, han enviado un Euromercenario, Marc Dumouline, para supervisar todo el asunto. El Dr. Wallenstein volará a Francia dentro de tres días.

Normalmente, 4 de los guardias está patrullando el exterior, y están totalmente equipados para hacer de "fuerza de reacción"; uno está de guardia en el vestíbulo de entrada, otro está de guardia delante de la habitación del Dr. Wallenstein y otros cinco patrullan el edificio principal. Los otros 30 están descansando, pero Dumouline siempre duerme con sus ropas de combate y sus armas a mano. El hangar contiene otro VH-90 (que tardará 30 segundos en prepararse para volar) y dos furgonetas.

En la oficina de seguridad hay siete Técnicos observando las´cámaras y las alarmas, mientras un Netrunner, Seagull, vigila el ordenador EBM sistema 1300 que utiliza el laboratorio. Dumouline siempre estará en la oficina de seguridad a menos que los jugadores sean detectados cerca o dentro del edificio principal, en cuyo caso se dirigirá a la sección médica.

Los defensores también tienen un lanzamisiles antiaéreo Stinger-POST III (el 75% de acierto a 5000 metros, con IR u seguimiento óptico).

El Dr. Wallenstein está en la sección médica del segundo piso, recuperándose de la cirugía estética. Es el único paciente, así que no deberá ser problema el identificarlo a pesar de su nueva cara y nuevas huellas digitales. No está en condiciones de moverse, ya que está fuertemente sedado. Está un poco obeso (105 kg), pero hay una silla de ruedas en la sección médica. No le han implantado ninguna trampa explosiva (a menos que el Árbitro sea inusualmente cruel).

Las otras 150 personas del edificio no tienen ningún interés en involucrarse en el combate. Si antes de la misión persuadís o intimidáis a los empleados locales (actualmente desocupados), podrán esbozar mapas toscos del hangar, y descubrir las medidas de seguridad normales (pre-Wallenstein). Ninguna de estas personas han visto a Dumouline.

El día que se vaya a ir el Dr. Wallenstein, a primera hora de la mañana llegarán al aeropuerto de Alburquerque un reactor de la EBM, 4 AV-4 armados y varias furgonetas con 25 soldados. Tres de los AV-4 volarán hacia las instalaciones de Sanger Labs, recogerán al Dr. Wallenstein y Dumouline y volverán al aeropuerto. Los AV-4 tardarán 20 minutos en ir de Alburquerque al laboratorio, y uno de ellos pasará 60 segundos posado en el laboratorio.

NOMBRE [ ]

ROL ☐Mercenario ☐Rockero ☐Netrunner ☐Técnico ☐Nómada ☐Arreglador ☐Policía ☐Ejecutivo ☐Periodista ☐Tecnomédico

PUNTOS DE PERSONAJE [ ]

CYBERPUNK

DIBUJO DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] FRI [ ]
ATR [ ] SUE [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Carrera [ ] Salto [ ] Levantar [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL	MTC

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4

MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

HABILIDADES

Suma los puntos de cada Habilidad con la Característica correspondiente y apúntalos en su sitio correspondiente. Marca las Habilidades de Chip con una X al lado de los corchetes.

CAPACIDADES ESPECIALES
Autoridad ....[ ]
Chapuza ....[ ]
Credibilidad ....[ ]
Familia ....[ ]
Interface ....[ ]
Liderazgo carismático ....[ ]
Moverse en la calle ....[ ]
Recursos ....[ ]
Sentido del combate ....[ ]
Técnica médica ....[ ]

ATRACTIVO
Arreglo personal ....[ ]
Vestuario y Estilo ....[ ]

TIPO CORPORAL
Nadar ....[ ]
Proezas de fuerza ....[ ]
Resistencia ....[ ]

FRIALDAD
Conocimiento de la calle ....[ ]
Interrogatorio ....[ ]
Intimidar ....[ ]
Oratoria ....[ ]
Resistir torturas/drogas ....[ ]

EMPATÍA
Entrevista ....[ ]
Interpretar ....[ ]
Liderazgo ....[ ]
Percepción humana ....[ ]
Persuasión y Labia ....[ ]
Seducción ....[ ]
Vida social ....[ ]

INTELIGENCIA
Advertir/Notar ....[ ]
Antropología ....[ ]
Biología ....[ ]
Botánica ....[ ]
Buscar libros ....[ ]
Composición ....[ ]
Conocer otro idioma ....[ ]
Conocimiento del sistema ....[ ]
Contabilidad ....[ ]
Cultura general ....[ ]
Diagnosticar enfermedades ....[ ]
Enseñar ....[ ]
Esconderse/Evadirse ....[ ]
Experto ____________ .[ ]
Física ....[ ]
Geología ....[ ]
Historia ....[ ]
Idioma ____________ .[ ]
Idioma ____________ .[ ]
Idioma ____________ .[ ]
Juego ....[ ]
Matemáticas ....[ ]
Mercado de valores ....[ ]
Programar ....[ ]
Química ....[ ]
Supervivencia ....[ ]
Vigilar/Rastrear ....[ ]
Zoología ....[ ]

REFLEJOS
Armas cortas ....[ ]
Armas pesadas ....[ ]
Artes marciales ....[ ]
Atletismo ....[ ]
Baile ....[ ]
Combate cuerpo a cuerpo ....[ ]
Conducir ....[ ]
Esgrima ....[ ]
Esquivar y Eludir ....[ ]
Fusil ....[ ]
Manejar maquinaria pesada ....[ ]
Motocicleta ....[ ]
Pelea ....[ ]
Pilotar (ala fija) ....[ ]
Pilotar (dirigible) ....[ ]
Pilotar (giro) ....[ ]
Pilotar (vehic. de empuje vect.) [ ]
Sigilo ....[ ]
Subfusil ....[ ]
Tiro con arco ....[ ]

TÉCNICA
Abrir cerraduras ....[ ]
Armería ....[ ]
Cibertecnología ....[ ]
Demoliciones ....[ ]
Diseño de ciberterminales ....[ ]
Disfraz ....[ ]
Electrónica ....[ ]
Falsificación ....[ ]
Farmacia ....[ ]
Fotografía y Filmación ....[ ]
Manejo de tanque criogénico ..[ ]
Mecánica aeronaútica ....[ ]
Mecánica de AV's ....[ ]
Mecánica básica ....[ ]
Mecánica de giros ....[ ]
Pintar y Dibujar ....[ ]
Primeros auxilios ....[ ]
Robar bolsillos ....[ ]
Seguridad electrónica ....[ ]
Tocar instrumento ....[ ]

Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]
Otra ....[ ]

REP ....[ ]
PP Actuales ..[ ]
Humanidad ..[ ]

IMPLANTES CIBERNÉTICOS

Tipo	PH	Coste
Total PH y Coste en Eurodólares		

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

VIDA PASADA, EQUIPO Y ARMAS

VIDA PASADA

Estilo

Vestuario ______

Pelo ______

Marcas ______

Etnia ______

Idioma ______

Entorno Familiar

______

Hermanos

♂ ☐ ♀ ☐

Motivaciones

Personalidad ______

Persona que más valoras ______

Lo que más valoras ______

Qué opinas sobre la gente ______

Posesión que más valoras ______

Acontecimientos

Un acontecimiento por cada año que superes los 16

AÑO

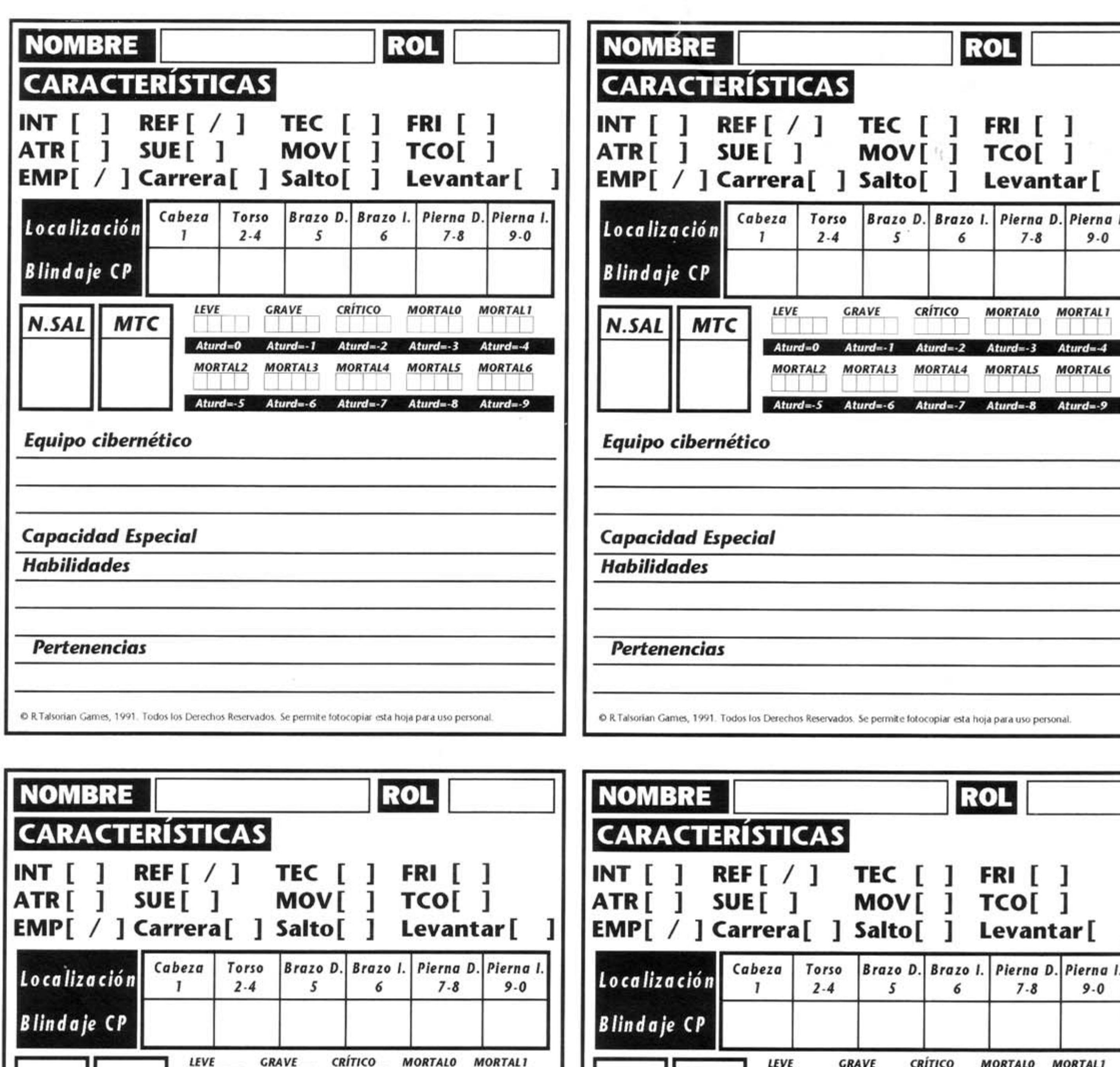
EQUIPO

Tipo	Coste	Peso

ARMAS

Nombre	Clase	Precisión	Disimulo	Dispon.	Daño	Balas	VD	Fiab

© R. Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.



NOMBRE | **ROL**

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] **REF** [/] **TEC** [ ] **FRI** [ ]
ATR [ ] **SUE** [ ] **MOV** [ ] **TCO** [ ]
EMP [/] **Carrera** [ ] **Salto** [ ] **Levantar** [ ]

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP						

N.SAL **MTC**

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2	Aturd=-3	Aturd=-4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7	Aturd=-8	Aturd=-9

Equipo cibernético

Capacidad Especial

Habilidades

Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE | **ROL**

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] FRI [ ]
ATR [ ] SUE [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Carrera [ ] Salto [ ] Levantar [

Localización | Cabeza 1 | Torso 2-4 | Brazo D. 5 | Brazo I. 6 | Pierna D. 7-8 | Pierna I. 9-0
Blindaje CP

N.SAL MTC
LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1
Aturd=0 Aturd=-1 Aturd=-2 Aturd=-3 Aturd=-4
MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6
Aturd=-5 Aturd=-6 Aturd=-7 Aturd=-8 Aturd=-9

Equipo cibernético
Capacidad Especial
Habilidades
Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE | ROL

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] FRI [ ]
ATR [ ] SUE [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Carrera [ ] Salto [ ] Levantar [ ]

Localización | Cabeza 1 | Torso 2-4 | Brazo D. 5 | Brazo I. 6 | Pierna D. 7-8 | Pierna I. 9-0
Blindaje CP

N.SAL MTC
LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1
Aturd=0 Aturd=-1 Aturd=-2 Aturd=-3 Aturd=-4
MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6
Aturd=-5 Aturd=-6 Aturd=-7 Aturd=-8 Aturd=-9

Equipo cibernético
Capacidad Especial
Habilidades
Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE | ROL

CARACTERÍSTICAS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] FRI [ ]
ATR [ ] SUE [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Carrera [ ] Salto [ ] Levantar [

Localización | Cabeza 1 | Torso 2-4 | Brazo D. 5 | Brazo I. 6 | Pierna D. 7-8 | Pierna I. 9-0
Blindaje CP

N.SAL MTC
LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1
Aturd=0 Aturd=-1 Aturd=-2 Aturd=-3 Aturd=-4
MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6
Aturd=-5 Aturd=-6 Aturd=-7 Aturd=-8 Aturd=-9

Equipo cibernético
Capacidad Especial
Habilidades
Pertenencias

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.



HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo ***Nº de CPUs***

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro
[ ] Estándar

Precio ***FUE MURO DE DATOS***
FUE PUERTA DE CÓDIGO ***VELOCIDAD***
MEMORIA
OPCIONES

[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora
[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra

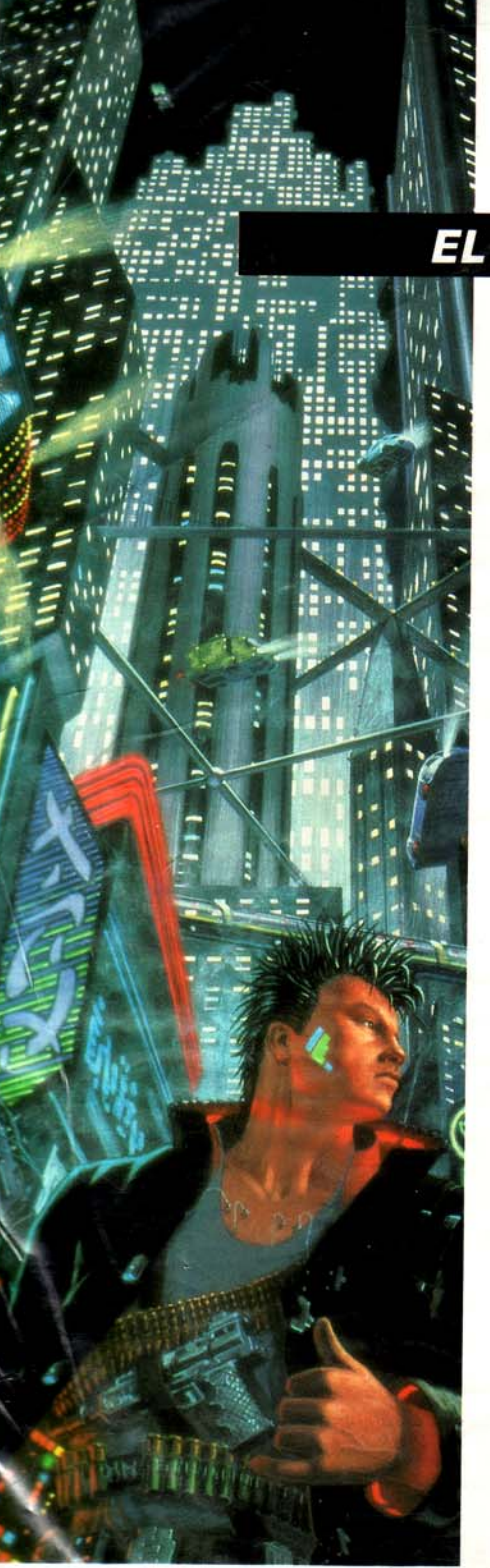
Tu ICONO

PROGRAMAS

Tipo	UM	FUE	Precio
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.

Cyberpunk
HOJA DE CIBERTERMINAL
Modelo Nº de CPUs
[ ] Celular [ ] Portátil [ ] De Combate [ ] En Cibermiembro
[ ] Estándar
Precio FUE MURO DE DATOS
FUE PUERTA DE CÓDIGO VELOCIDAD
MEMORIA
OPCIONES
[ ] Electrodos [ ] Teclado [ ] Videomonitor [ ] Impresora
[ ] Lector Chips [ ] Cajavox [ ] Escáner [ ] Chips Extra
Tu ICONO
PROGRAMAS
Tipo UM FUE Precio
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Se permite fotocopiar para uso personal.





EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO

Las Corporaciones controlan el mundo desde sus rascacielos fortificados, imponiendo su dominio con ejércitos de cyborgs asesinos. En las calles, las pandillas vagan por la devastada jungla urbana, asesinando y saqueando. El resto del mundo es una fiesta perpétua, y bellas modelos con cuerpos bioesculpidos van junto a blindados guerreros de la carretera en las discotecas de moda, los tugurios más sombríos y las calles más peligrosas a este lado del Post-Holocausto. El futuro nunca tuvo peor aspecto.

Pero tú puedes cambiarlo. Tienes conectores interface en tus muñecas, armas en tus brazos, lásers en tus ojos, programas implantados zumbando en tu cerebro. Estás conectado, cibermejorado, te sientes bien y puedes ir hasta el Límite Fatal, donde sólo se aventuran los más duros y fríos. Porque eres CYBERPUNK.

CYBERPUNK: el juego de rol original en un futuro sombrío; un mundo de asesinos corporativos, héroes heavy metal y hackers cibernéticos, lleno de tecnología punta e intensa acción urbana. En este libro encontrarás todo lo que necesitas para enfrentarte a las duras calles del 2000, en un sistema de juego que combina lo mejor en realismo y jugabilidad.

PRESENTANDO

***Rockeros:** ¡Héroes del rock duro luchando por el cambio con música y revolución!*
***Mercenarios:** ¡Cibersoldados corporativos, más máquinas que hombres!*
***Netrunners:** ¡Piratas informáticos que pueden reventar cualquier Fortaleza de Datos!*
***Periodistas:** ¡Reporteros que harán cualquier cosa por conseguir la verdad!*
***Nómadas:** ¡Motoristas renegados que atraviesan las mortíferas autopistas del Postholocausto!*
***Ejecutivos:** ¡Hábiles negociadores jugando al mortal juego del poder corporativo!*
***Técnicos:** ¡Maestros cibernéticos en la época del metal!*
***Arregladores:** ¡Intermediarios callejeros que se las saben todas!*
***Policías:** ¡La representación de la ley en la jungla de la gran ciudad!*

2. 0. 2. 0.
SEGUNDA EDICIÓN



La Factoría-CP101
ISBN-84-88765-01-0
9 788488 765017



Editores, S.L.
Guaramillos, 1 • 28002 MADRID

Copyright 1990 R. Talsorian Games. Inc. Todos los derechos reservados. El nombre de Cyberpunk es marca registrada de R. Talsorian para su juego de aventuras en un futuro sombrío.